Longplay: *Death Knights of Krynn und Turrican komplett*
4 Spiele auf Disk: *LeParc, Slide, Echo Hawk und Spheron*
Multiconverter: *Profi-Tool zum Bearbeiten von Grafiken*
Fantasy-Abenteuer: *Die irre Welt der Space-Marines*



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Im Auftrag Seiner Majestät: C 64



Mit unserer Auswahl für die dritte Ausgabe von »Top Spiele«, hoffen wir Euren Nerv getroffen zu haben. Tüftler, Action-Freaks und Joystick-Akrobaten, für jeden ist etwas dabei. Also reichlich Spielefutter für kalte Winterabende.

Für Grafikfans und Spielprogrammierer haben wir in dieser Ausgabe ein besonderes Extra. Der Multiconverter erleichtert das Handling und Bearbeiten von Grafiken. Eigentlich eine fabelhafte Ergänzung für die Tool-Sammlung jedes Spielprogrammierers.

Damit man beim Spielen nicht auf der Strecke bleibt, haben wir Tips und Tricks zusammengetragen, mit denen Ihr in Richtung High Score voll durchstarten könnt. Unsere beiden Longplays zeigen den direkten Weg zum Ziel.

Daß nur zwei Personen im Editorial zu Wort kommen, hat einen ganz besonderen Grund. Der dritte Mann im Bunde arbeitet wie ein verdeckter Agent im Hintergrund und ist fotoscheu wie kein anderer. Unser Harry ist sonst in der Sonderheft-redaktion tätig und hat neben seiner großen Vorliebe für den C128 auch öfter einmal ein Spielchen auf dem Bildschirm. Am liebsten zockt er alte Adventures. Mit seiner jahrelangen Erfahrung gibt er uns beiden doch etwas jüngeren Hasen tatkräftig Schützenhilfe und werkelt intensiv am Inhalt jeder Top-Spiele-Ausgabe mit. Dafür, sicher auch in Eurem Namen, herzlichen Dank!

Apropos Inhalt! Mit unserer Umfrage auf Seite 50 könnt Ihr uns Eure Wünsche und Kritiken aufs Auge drücken. Wir sind schon gespannt, welche Anregungen Ihr für die nächsten Ausgaben habt.

Viel Spaß
mit dieser Ausgabe
wünschen Euch

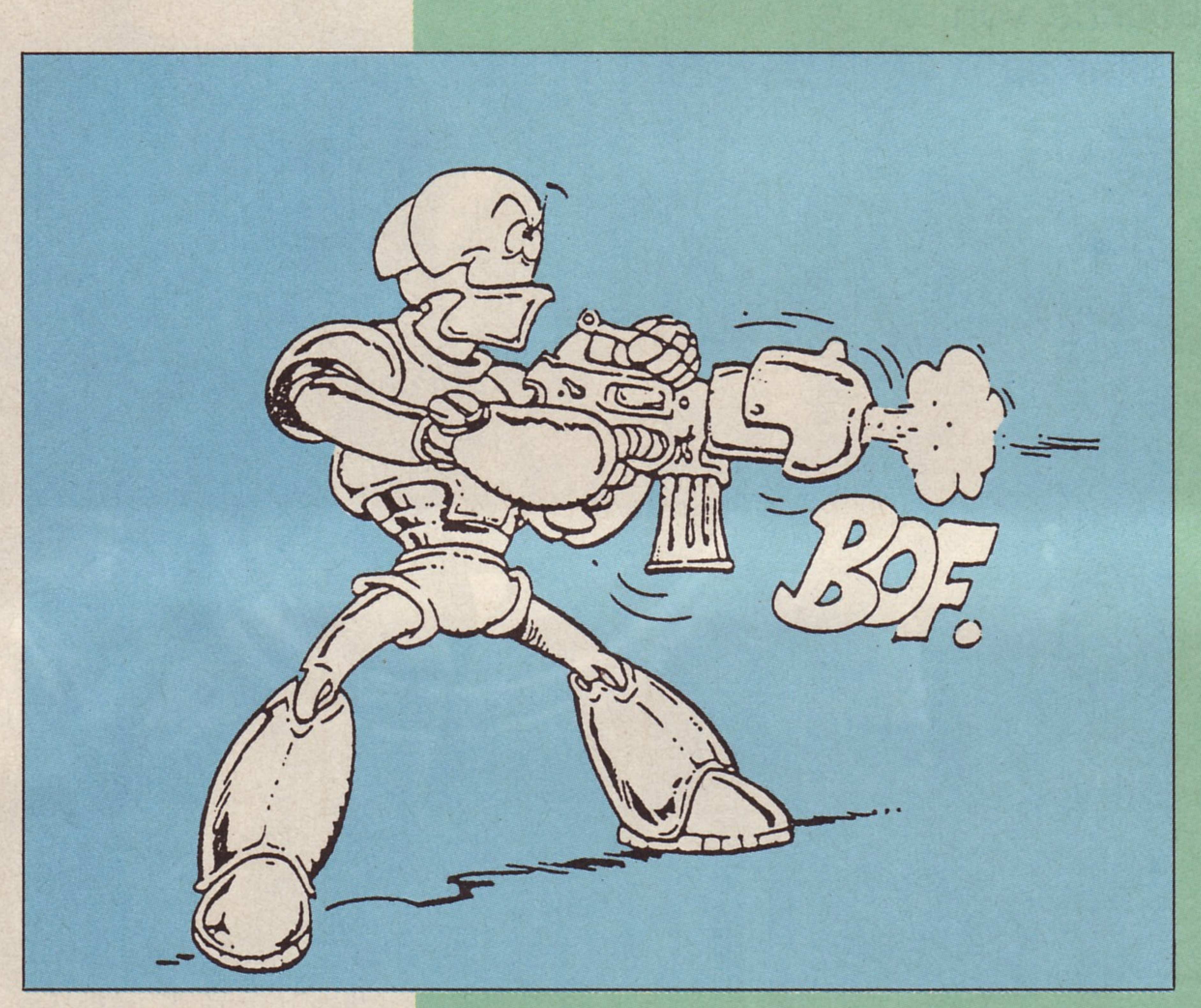
Pit & Leo



INTERNES

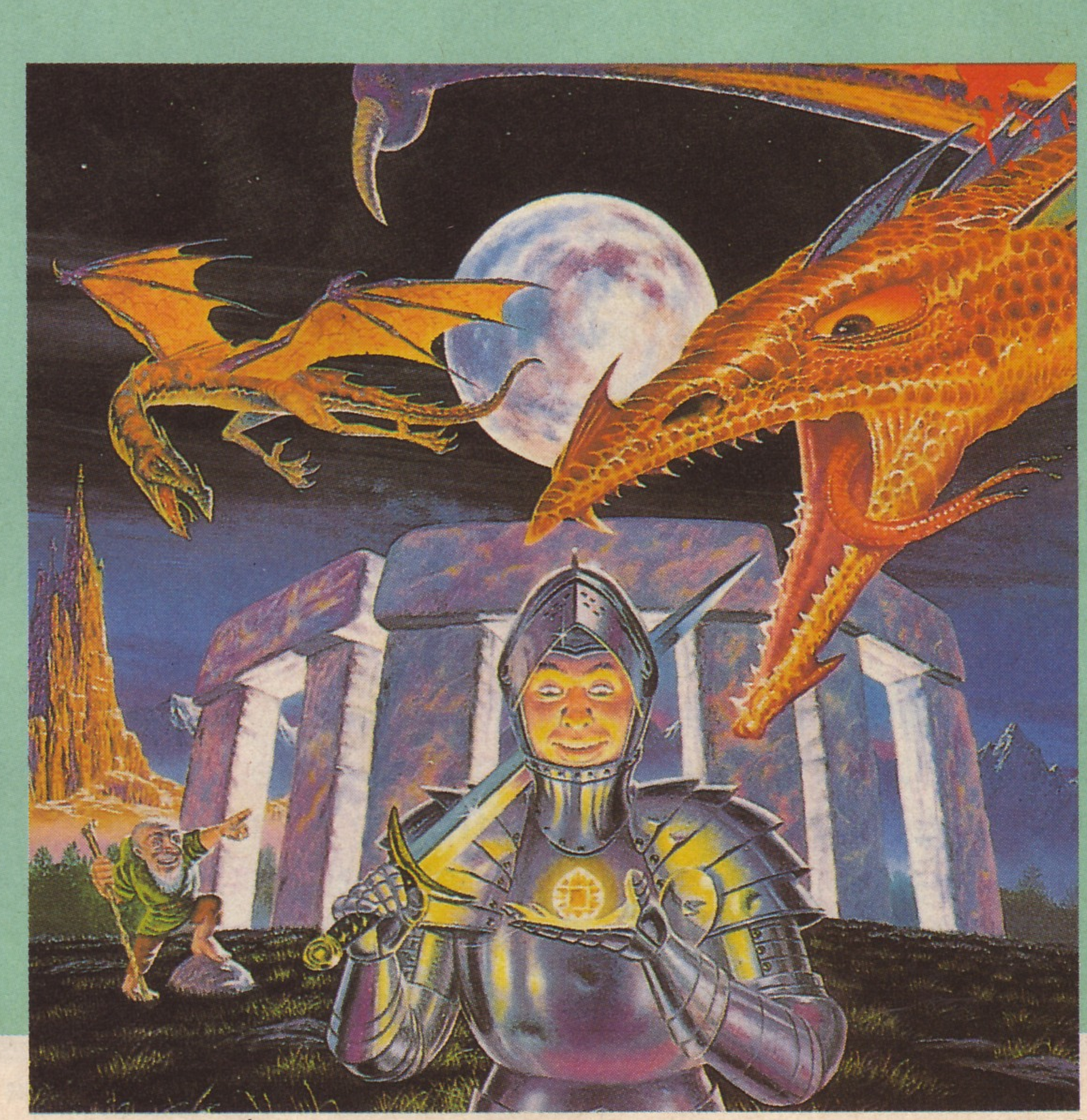
STORY

SPIEL



Seite 41

Actionhit »Turrican« von Rainbow Arts komplett aufgerollt und bis zum Ende durchgespielt



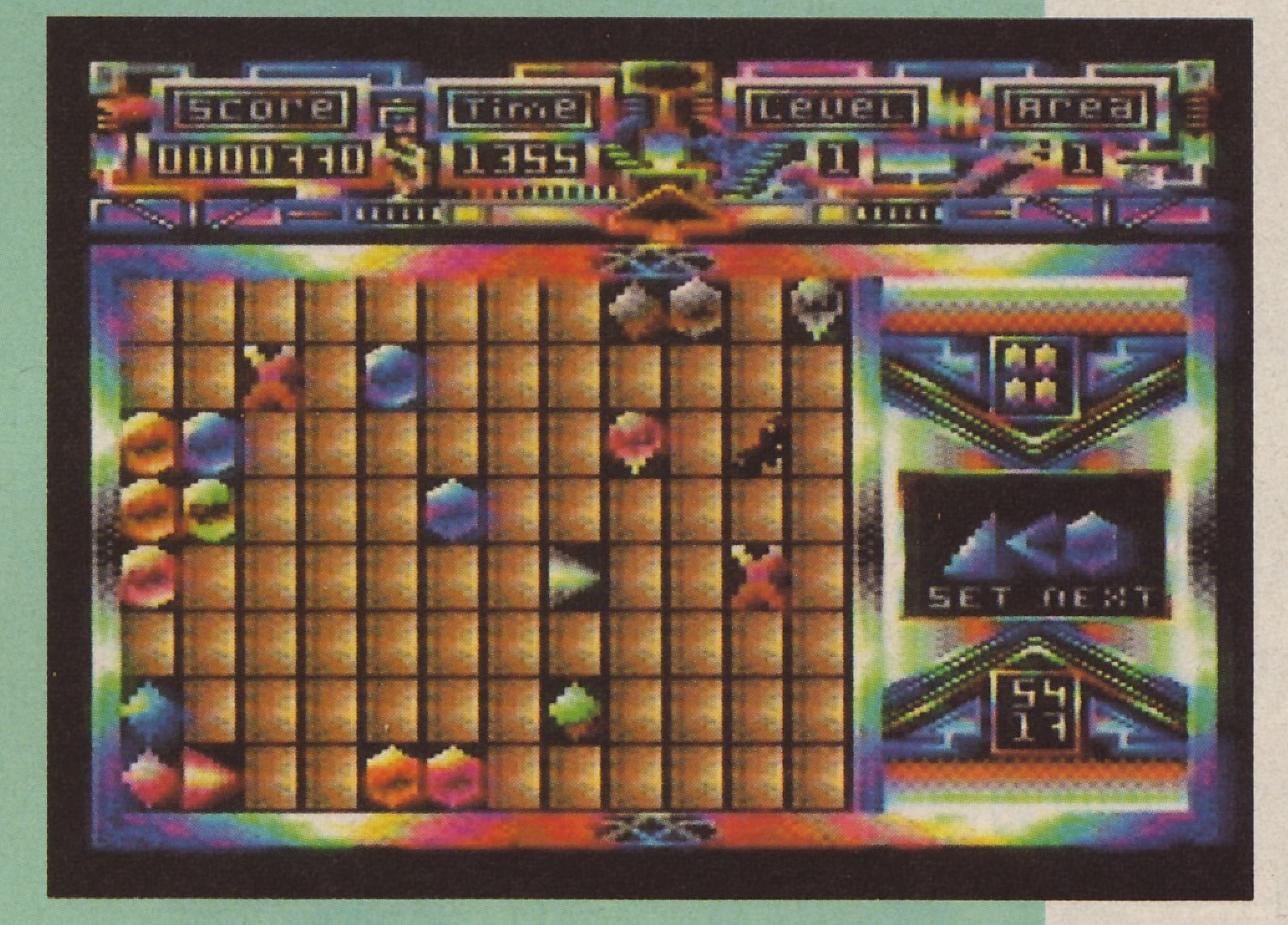
Seite 45

Im Rollenspiel »Death Knights of Krynn« geht es Lord Soth an den Kragen. Eine Komplettlösung.

TOOL

TIPS & TRICKS

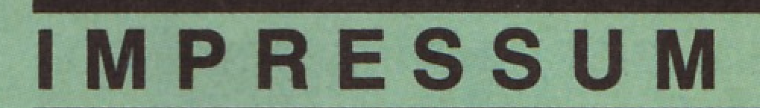
LONGPLAY



Seite 10
FLI-Grafiken geben »Le Parc« ein faszinierendes Aussehen und machen das Knobeln doppelt so schön



Seite 6
Die Toptruppen für den Ernstfall stehen bereit. Space-Crusade: ein Abenteuer in den Tiefen des Alls!



IMPRESSUM

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe

Chefredakteur: Georg Klinge (gk) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellv. Chefredakteur/CvD: Arnd Wängler (aw)
Textchef: Jens Maasberg
Redaktion: Harald Beiler (bl), Peter Klein (pk) Jörn-Erik Burkert (lb)
Redaktionsassistenz: Birgit Misera, Helga Weber
Layout: Vera Schempp
Titellayout: Wolfgang Berns
Bildredaktion: Roland Müller

Anzeigenleitung: Peter Kusterer

Produktion: Klaus Buck (Ltg./180), Wolfgang Meyer (Stellv./887)

Vorstand: Carl-Franz v. Quadt (Vors.), Dieter Streit, Dr. Rainer Doll

Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München, Tel. 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

Space-Marines – Eingreiftruppe im All



Im 41. Jahrtausend der Weltgeschichte sind die Weiten des Alls von allerlei unsympatischen Wesen bewohnt, die die menschliche Existenz bedrohen. Der Ausrottung der Menschheit durch bestialische Aliens, galaktische Monster und Roboter steht eine Elitetruppe entgegen – die »Space Marines«.

von Jörn-Erik Burkert

Viele Jahrhunderte voraus in der Zukunft hat der Mensch genaueres Wissen über die Bewohner anderer Sternensysteme gesammelt. Durch Warp-Sprünge kann man sich über unvorstellbare Entfernungen in kürzester Zeit hinwegbewegen. Im Imperium existieren aber auch aggressive Lebensformen, die das friedliche Zusammenleben aller Bewohner bedrohen. Innerhalb der Sternengemeinschaft gibt es Truppen, die für Recht und Ordnung sorgen. Sie sind Top-Profis, wenn es um brisante militärische Aktionen in den Weiten des Alls geht und werden Space-Marines genannt. Sie haben eine spezielle Ausrüstung, Organisation und einen eigenen Ehrencodex. Das Game »Space Crusade«, das von Gremlin-Software Mitte des Jahres veröffentlicht wurde, spielt in diesem Universum. Der Spieler übernimmt die Rolle des Commanders einer Space-Marine-Einheit und dirigiert den Chef der Truppe und vier Kämpfer durch verschiedene Missionen. Bei den einzelnen Aufträgen, geht es darum, Raumschiffdecks von Aliens, Robotern und Androiden zu befreien. Der Spielverlauf wird durch Würfel bestimmt, wobei Computerspieler »elektronisch« mit dem C64 würfeln. Man wird also Space-Marine und muß mit taktischem Feingefühl die gestellten Aufträge lösen. Die Marines sind in verschiedene Truppen unterteilt, die sich durch Farben ihrer Ausrüstungen und durch spezielle Embleme unterscheiden. Eine Nummer auf dem Kampfanzug gibt das Bataillon an und diverse Rangzeichen weisen auf Waffengattung und spezielle Bewaffnung hin. Außerdem gibt es Wappen für Dienstzeit und Auszeichnungen.

Das Spiel ist die Umsetzung des Brettspiels »Space Quest« von Milton-Bradley (MB), das auf die Spielregeln aus dem Warhammer-Universum des britischen Games Workshop zurückgreift. Das Brettspiel bekommt man in jedem gutsortierten Spielwarengeschäft. Auf dem Brett kann man die Missionen, die man vom Computer kennt, nachspielen, eigene Missionen entwerfen oder auch die Szenarios kombinieren. Allen Freaks, die tiefer in die Materie eindringen wollen, ist das originale Warhammer-40000-Spiel zu empfehlen. Die umfangreichen Regeln des Spielsystems von Games Workshop sorgen für reichlich Unterhaltung. Neben dem Regelwerk, gibt es Handbücher für den Kampf, Ausrüstung und über die verschiedenen Truppen unter den Marines. Eine zusätzliche Variante des Spiels ist die erweiterte Spielbox mit mehr Regeln und Missionen als »Advanced Space Crusade«. Außerdem gibt es zahlreiche Zinnfiguren, die von Citadel Minatures entworfen und hergestellt werden. Die Firma gehört zu Games Workshop; ein Monatsmagazin,

»White Darf«, das Games Workshop in eigner Regie herausgibt, beschäftigt sich mit dem Warhammer-Zyklus und allen Dingen, die mit dem System zusammenhängen. Es enthält Informationen über neue Produkte, Szenarios und andere Neuigkeiten rund um Warhammer 40000, die Warhammer-Welt und die Space-Marines. Das ursprüngliche Warhammer hat ähnliche Regeln wie Space-Crusade, spielt aber auf der Erde und hat viele Extras, wie Panzer, Drachen, Kampfmaschinen und Flugobjekte zum Angriff aus der Luft.

Leser, die jetzt mehr über diese interessante Spielwelt wissen wollen, sollten ihre Nase mal in den nächsten Comic-Shop stecken, denn da gibt es sicher fachkundige Beratung über Space-Crusade und alles was dazugehört. Dort ist auch das Games-Workshop-Magazin »White Dwarf« zu haben. Wer nur auf dem Computerterrain bleiben will und alle Space-Crusade-Missionen erfüllt hat, kann sich freuen, denn Gremlin hat eine Erweiterungsdisk mit neuen Missionen für das Frühjahr 1993 geplant.

Games Workshop Ltd., Chewton Street, Hilltop, Eastwood, Mottingham NG16 3HY, Großbritannien



Eine Einheit der Ultra-Marines als Zinnfiguren von Citadel Minatures, die auch in der Computerversion mitmischen

Kleine Space-Crusade-Waffenkunde

Der Space-Marine hat einen Schutzanzug und Helm, der ihn aber nur bedingt vor Angriffen schützt. Die Standardbewaffnung besteht aus einer Laserpistole, die sich vor allem für den Nahkampf eignet.

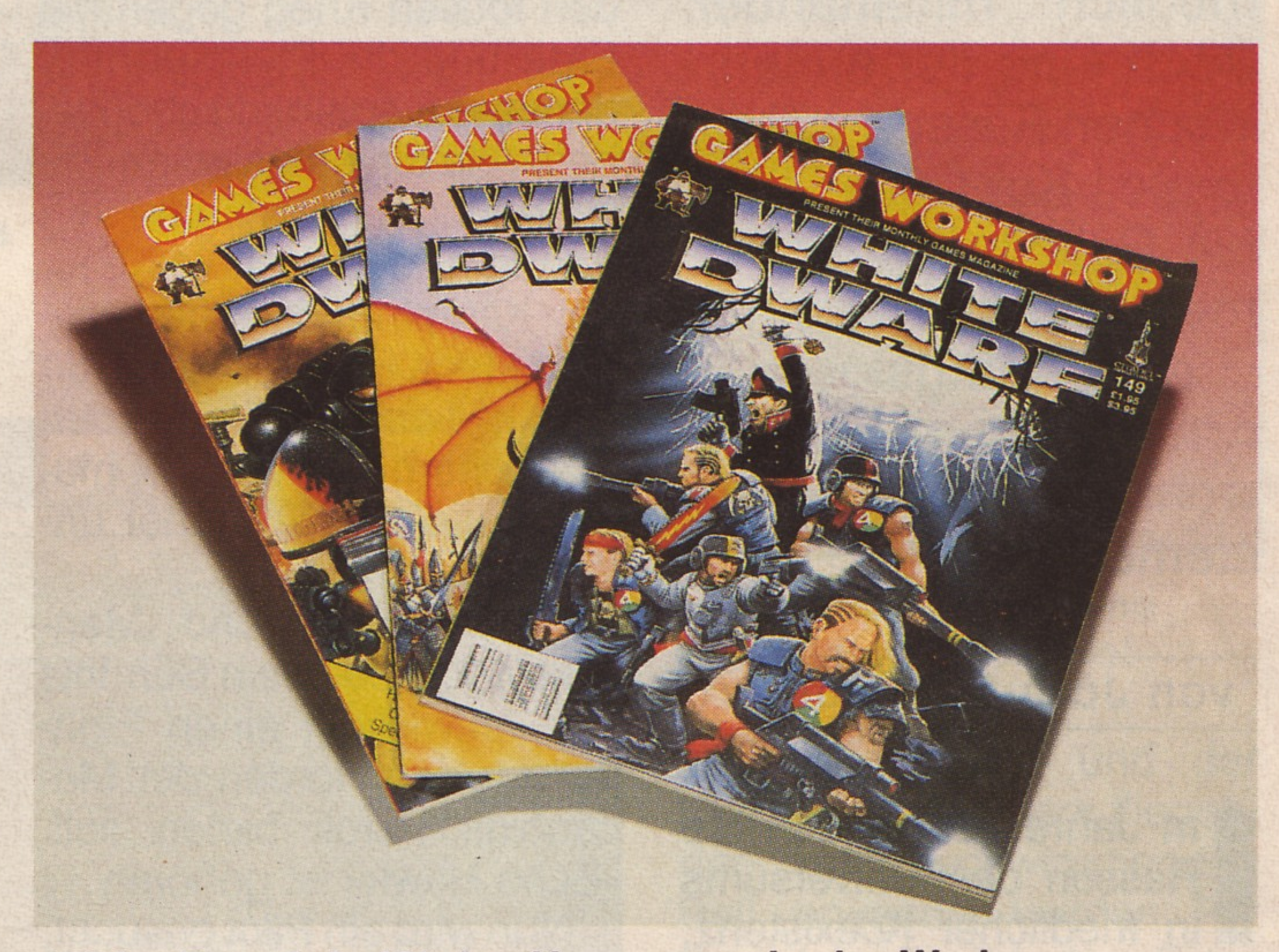
Commander: Der Commander der Truppe besitzt meist ein Schwert oder eine Axt und dazu eine Pistole. Sie eignen sich für den Nahkampf mit Aliens geringerer Stärke. Er kann auch eine schwerere Waffe wählen, die ebenfalls für den Nahkampf gedacht ist. Es ist meist ein schweres Lasergewehr.

Assault Cannon: Diese Waffe eignet sich für die Bekämpfung zerstreuter, schwacher Aliengruppen oder einzelner stärkerer Aliens.

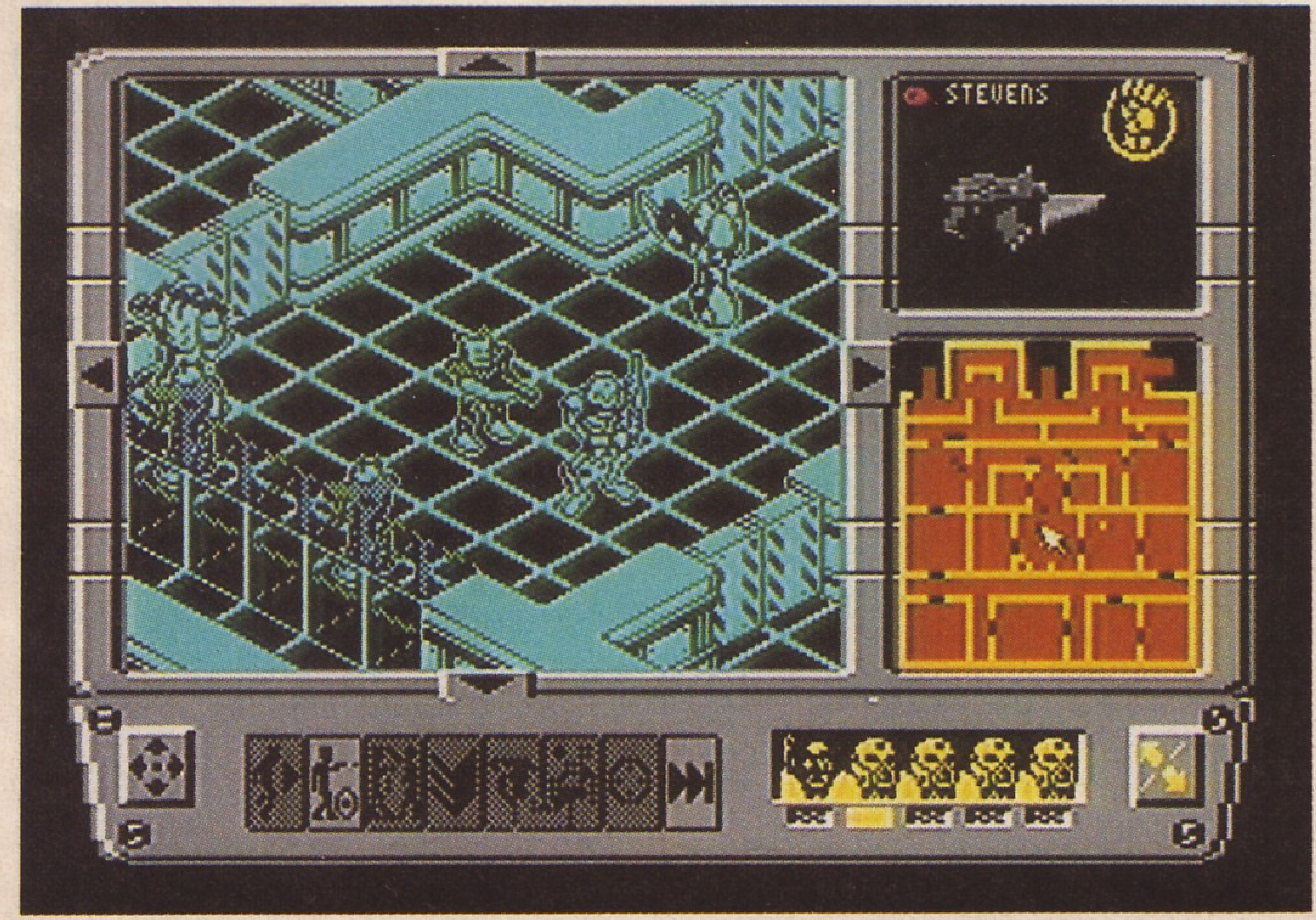
Missile Launcher: Der Raketenwerfer ist für den direkten Angriff auf schwerbewaffnete einzelne Aliens gedacht.

Plasma Gun: Eine sehr effektive Waffe gegen jede Art von Aliens. Besonders wirkungsvoll in langen Gängen und Korridoren.

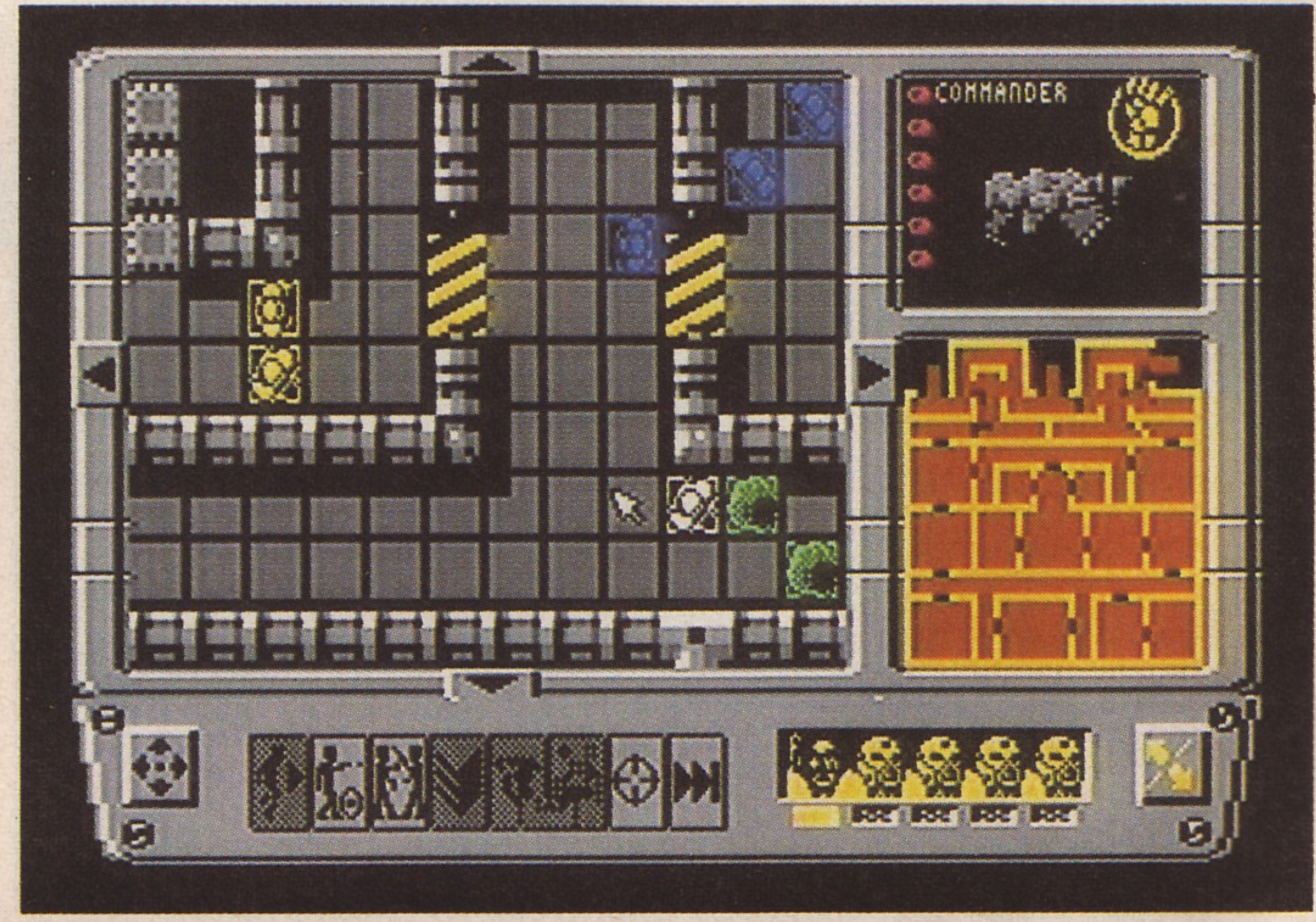
Im allgemeinen gilt, je schwerer die Waffe, um so weniger Züge beim Bewegen eines Space-Marine. Beim Angriff muß der Spieler auf diese Spieloption achten, denn im Nahkampf sind die freibeweglichen, aber nur leicht bewaffneten Space-Marines stärkeren Gegnern unterlegen. Hat man keinen Marine mit schweren Waffen in der Nähe, kommt es häufig zu Verlusten.



»White Dwarf« heißt das Hausmagazin der Warhammer-Macher Games Workshop



3D gibt es auch im Spiel: eine Kampfsituation



Das Spielfeld auf dem C64 aus der Vogelperspektive



Echo Hawk

Zu Beginn des 22. Jahrhunderts leben Menschen und Aliens aus den Tiefen des All friedlich miteinander. Doch eine der außerirdischen Rassen will die totale Kontrolle über die Galaxien übernehmen und startet einen erbarmungslosen Krieg gegen die Bewohner der Sternensysteme...

von Jörn-Erik Burkert

Im Jahre 2200 leben die Rassen des Universums in friedlicher Koexistenz. Man respektiert den Nachbarn. Es herrscht sogar Freundschaft zwischen den Menschen und Aliens. Doch eine gefährliche Rasse im Universum will die Macht – die Mecanoids! Sie planen den totalen Krieg gegen die Erde und die Planeten, auf denen die Außerirdischen leben. Alle diplomatischen Anstrengungen verlaufen im Sande. Die Mecanoids bauen Kampfraumschiffe vom Typ »Meca Hawk« und wollen sich mit deren Hilfe zu den Herrschern des Weltalls machen und die Bewohner unterjochen.

Doch Aliens und Menschen schließen ein Bündnis und entwickeln einen Fighter, der den Horden der Mecanoids Paroli bieten soll. »Echo Hawk« ist geboren...

Nun wird ein Pilot gesucht, der mit dem Jäger die schwierige Mission in Angriff nimmt. Der Kampf geht über drei Stufen und am Ende jedes Abschnitts wartet ein riesiger Kreuzer der Mecanoids.

Start ist auf der Systembasis des Planeten Pluto. Der Kämpfer fliegt zum Planeten Meca, wo die Mecanoids leben, und versucht die mörderischen Lebewesen auszulöschen.

Auf seiner Mission kann der Pilot sein Raumschiff mit Extras aufrüsten. Die Boni haben verschiedene Wirkungen und müssen aufgesammelt werden.

Echo Hawk ist einsatzbereit und die Herausforderung steht, die risikoreiche Mission zu erfüllen!

So wird gespielt

Nach dem Laden aus dem Diskettenmenü heraus oder mit:

```
LOAD"00.*",8,1
```

und dem Start mit <RUN>, werden das Hauptprogramm und die erste Spielstufe nachgeladen. Die Stroy zum Spiel kann man sich nach Laden und Start des Files "Echow Hawk /Info" studieren. Nach <SPACE> wird das Spiel gestartet. Gespielt wird mit einem Joystick in Port 2. Der Fighter bekommt bei jeder Feindberührung Energie-Punkte abgezogen. Ist der Vorrat erschöpft, kommt unweigerlich das Aus.

Während des Spiels sollte man die Boni aufsammeln, denn sie rüsten das Schiff auf bzw. erhöhen das Energiekonto des Fighters.

Die Bonuse-Symbole haben folgende Bedeutung:

- L Laser wird aufgerüstet
- F Schußfrequenz des Lasers ist höher
- E Schildenergie restaurieren
- S Smart-Bomb (wird per Space-Taste erhöht)



Zwischen Bergen und Seen geht es im 2. Level den Aliens an den Kragen



Mega-City ist das 1. Level



Level 3 ist nur mit guter Reaktion zu bestehen

Spheron – The jumping Pumpkin



Das Skelett stiefelt dem Kürbiskopf vor der Nase herum

Er hopst durch die Landschaft und will seinen Hunger nach Diamanten stillen: Spheron, der springende Kürbis, muß durch 24 Level mit vielen Gefahren und Hindernissen...

von Michal Bacik

Der Ring am Luftballon ist das Extra zum Schwimmen über längere Wasserhindernisse

Munter hüpft der kleine Kürbis durch die Level

Riesenmurmeln erledigen den Ball bei Berührung

Bei »Spheron« muß der Spieler ein grinsendes und springendes Kürbisgesicht durch die Levels steuern. Auf dem Weg durch die Spielstufen heißt es so viele Extras und Diamanten wie möglich zu raffen. Für die Extras gibt es Munition, mit der man lästige Gegner auspusten kann, Extra-Power oder Zeitboni, da der Spieler ständig unter Zeitdruck steht. Findet das Grinsegesicht ein Herz, bekommt er ein Leben mehr auf sein Konto. Außerdem warten noch verschiedene Extras auf den Spieler, die ihm zum Ziel des Spiels weiterhelfen.

Sind genügend Diamanten aufgesammelt und der Level-Ausgang ist gefunden, gelangt man ins nächste Level.

Mit einem Joystick in Port 2 wird der Pumpkin gesteuert. Bewegt man den Stick nach oben, hopst der fidele Kürbis auf und ab. Beim Drücken nach unten bremst er die Hopserei. >Links< und >rechts< sorgen für die Bewegung im Level. Liegt die Kugel am Boden, kann man sie auch rollend durchs Level bugsieren. Mit dem Feuerbutton kann man auf die Gegner schießen, insofern man das Extra für die Munition gefunden hat.

Mit der Space-Taste wird der Pausenmodus aktiviert. Im Pausenmodus können errungene Extras mit dem Joystick ausgewählt und der Kürbiskopf zu einem fliegenden oder schwimmenden Ball verwandelt werden. Per Feuerknopf wird das Extra aktiviert. Um den Pausenmodus zu verlassen, drückt man wiederum die Space-Taste.

Im oberen Bildschirmteil befindet sich die Anzeige für die Score, Leben, Zeit und die Energie der Murmel. (lb)

Ladeanweisung

Das Spiel kann vom Diskettenmenü aus geladen und gestartet werden oder mit folgender Befehlsfolge:

```
LOAD"03*",8,1
RUN
```

Nach dem Laden und dem Start mit <RUN> wird das Spiel entpackt. Der erste Introbildschirm kann mit der Space-Taste verlassen werden. Das Game lädt die High Score von Diskette nach und schon kann es losgehen...

LeParc

FLI-Grübelei!

FLI-Grafik verbindet man im allgemeinen meist mit tollen Titelgrafiken. Nicht so unser Spiel »LeParc«: Es benutzt ausschließlich FLI-Grafiken. Wenn dann noch hohe Spielmotivation dazukommt und motivierende Sounds aus den Boxen donnern, ist so mancher langweiliger Abend gerettet.

von Peter Klein und Michael Strelecki

Viele Spiele schimpfen sich professionell, haben aber weder in puncto Grafik/Sound noch Motivation besonders viel zu bieten. Ganz anders »LeParc«; komplett in FLI-Grafik (nahezu jedem Pixel kann eine beliebige Farbe zugewiesen werden), mit mehreren tollen Musikstücken und einem neuartigen Spielprinzip ausgestattet. Sie haben ein 96 Blöcke großes Feld vor sich, das Sie innerhalb eines Zeitlimits mit 76 vorgegebenen Symbolsteinen füllen müssen. Hört sich einfach an, ist es aber nicht.



Das Spiel

Natürlich gibt es eine simple Regel zu beachten: Der abzulegende Stein muß in Form oder Farbe den angrenzenden Steinen entsprechen. Sie sollten sich das Feld also genau eintei-



Im Menü lassen sich diverse Voreinstellungen treffen



Die High-score-Tabelle (speicherbar)

len. Den Cursor (animierter Balken) können Sie mit einem Joystick in Port 2 steuern. Dabei kann zwar über die freien Felder gewandert werden, nicht aber über bereits gesetzte Steine. In dem kleinen Display auf der rechten Seite können Sie (von oben nach unten) die Anzahl der sog. Denksteine, den aktuellen und nächsten Stein zum Setzen, die Anzahl der verbleibenden Steine sowie die restliche Zeit ablesen. Oben stehen Punkte, Gesamtzeit, Level- und Levelarea-Angaben. Nach einer zufälligen Anzahl von Spielzügen erscheint irgendwo auf dem Spielfeld ein Fragezeichen. Sie haben jetzt genau drei Sekunden Zeit dieses Symbol aufzusammeln. Schaffen Sie das nicht, gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder wird das Feld gesperrt oder (wenn das Fragezeichen von anderen Steinen eingekesselt ist) alle umliegenden Steine verschwinden. Das Fragezeichen hat folgende Funktionen:
- ein unsichtbarer Stein wird gesetzt
- die Zeit wird um fünf Sekunden vermindert
- die Zeit wird um zehn Sekunden vermindert
- die angrenzenden Steine werden gelöscht
- der Spieler gelangt in die nächste Area
- ein saftiger Punktebonus
- das Feld bzw. der Stein wird gesperrt.

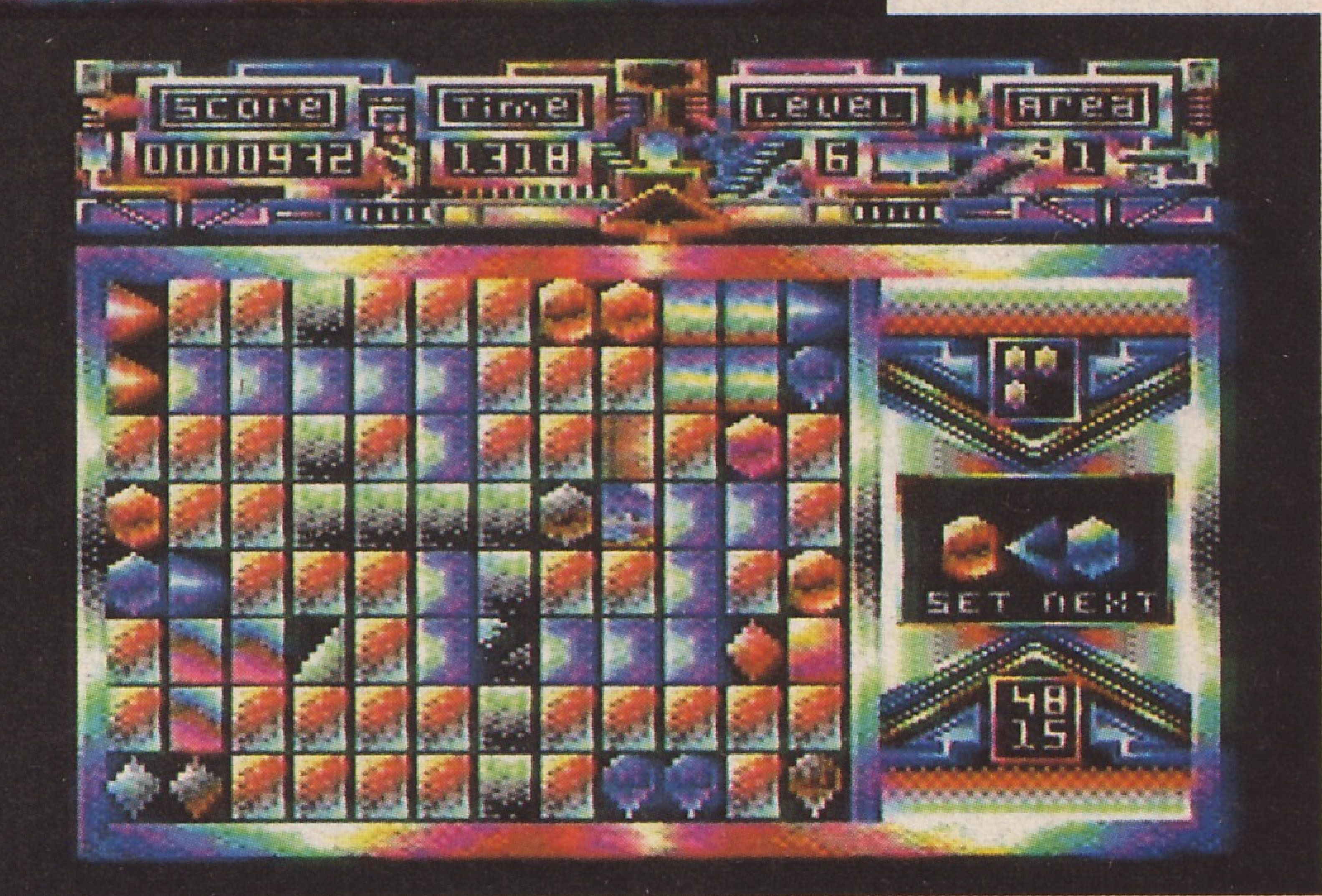
Sollten Sie einmal gar nicht mehr wissen, was Sie mit dem folgenden Stein anfangen sollen, können Sie mit <←> einfach den nächsten Stein nehmen. Allerdings ist auch ein Haken an dieser Sache: Pro Betrugsversuch wird Ihnen ein Denkstein abgezogen. Haben Sie keine mehr übrig und nicht rechtzeitig den Stein gesetzt, heißt es sofort »Game Over«.

In einem kleinen Menü in der Titelgrafik läßt sich z.B. der Start-Level bequem einstellen. Aber machen Sie sich keine Hoffnung: Ohne Übung werden Sie in Level 3 keine oder zumindest nur kurz Spielfreude haben, bevor Sie der C64 ausgongt. Außerdem lassen sich die einzelnen Levelareas (Sublevels) und die Zeit einstellen. Wollen Sie einen Blick auf die High-score-Tabelle werfen, klicken Sie nur »HISCORE« an. Natürlich wurde auch an einen kleinen Trainermode gedacht. Der ist allerdings nur auf so verrücktem Weg zu erreichen, daß wir Ihnen hier einen kleinen Hinweis geben wollen: es hat etwas mit der Hardware und dem Joystick zu tun. Übrigens: C-64-User, die einen älteren Farbfernseher benutzen, werden bei der Farbunterscheidung öfters Probleme haben. So läßt sich z.B. kaum ein braunrotes Symbol von einem rotroten unterscheiden.



Alles noch ganz einfach: keine unliebsamen Überraschungen und genügend Zeit

Hier wird's schon wesentlich komplizierter



Mit der richtigen Taktik klappt's bestimmt

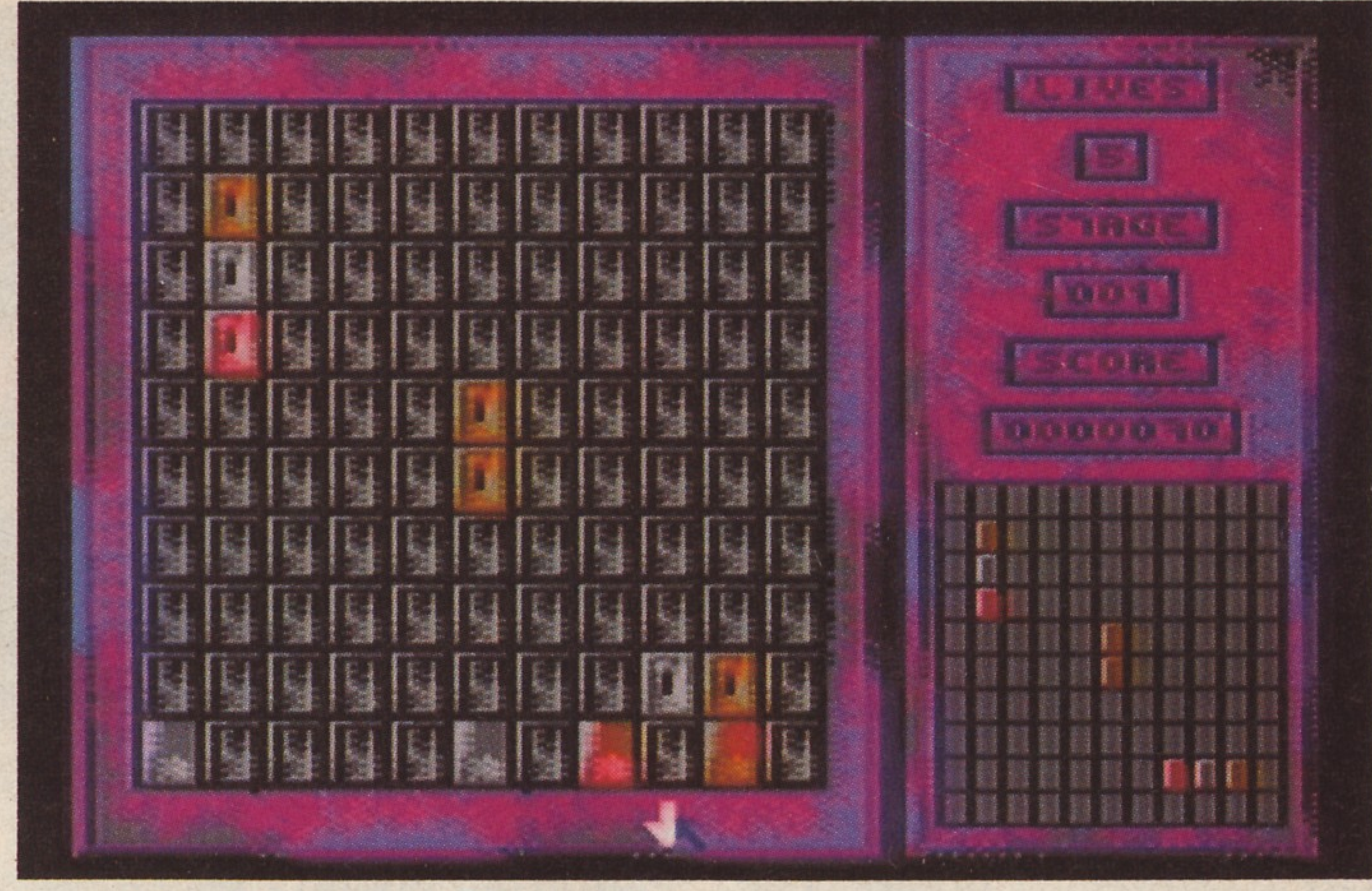
Wie wird gespielt

Das Spiel kann vom Menü aus geladen und gestartet werden oder mit der Befehlsfolge:

```
LOAD"01.LE PARC",8 <RETURN>
RUN <RETURN>
```

Nach dem Laden und Starten per RUN wird das Spiel zunächst entpackt. Während die Musik abspielt, wird bereits das eigentliche Spiel nachgeladen. Mit einem Druck auf den Fire-Button (Port 2) kommen Sie dann ins Spielmenü. Hier kommt es auch manchmal zu einem kleinen Fehler in der Grafik. Warten Sie mit dem Feuerknopf am besten immer so lange, bis der nächste (untere) Bildschirm aufgebaut ist.





Level Nr. 1 ist zum Eingewöhnen

Slide

Steine in die richtige Position bringen, ihnen die passende Farbe zuweisen und sich dabei nicht den Weg verbauen, sind die Aufgaben bei »Slide«. Ein Game, das nach einigen Runden süchtig macht.

von Jörn-Erik Burkert

Auf dem zehn mal zehn Felder großen Spielfeld sind verschiedenfarbige Steine verteilt. Sie sollen genauso wie im Vorbild, das verkleinert auf der rechten Bildschirmseite zu sehen ist, nachgebaut werden. dazu kann man mit Hilfe des Mauspfeils die einzelnen Spalten und Zeilen am rechten und linken Rand des Spielfelds anklicken, dann wird die Spalte bzw. Zeile verschoben und alle Steine darin mit ihr. Trifft ein Stein auf die passende Position, wandelt er sich um und bleibt fest stehen. Die Reihe bzw. Spalte mit dem nun fixierten Stein kann nun nicht mehr bewegt werden. Außerdem gehen beim Plazieren eines Steins alle anderen Objekte in der Spalte bzw. Zeile, in der sich der fixierte Stein befindet, verloren. Also Vorsicht beim Schieben, denn es kann passieren, daß man unter Steinmangel leidet und das Level nicht lösen kann. Sollten die Farben der Steine nicht dem Vorbild entsprechen, kann man sie durch direktes Anklicken umfärben, dann dreht sich der gewählte Stein und wechselt die Farbe.

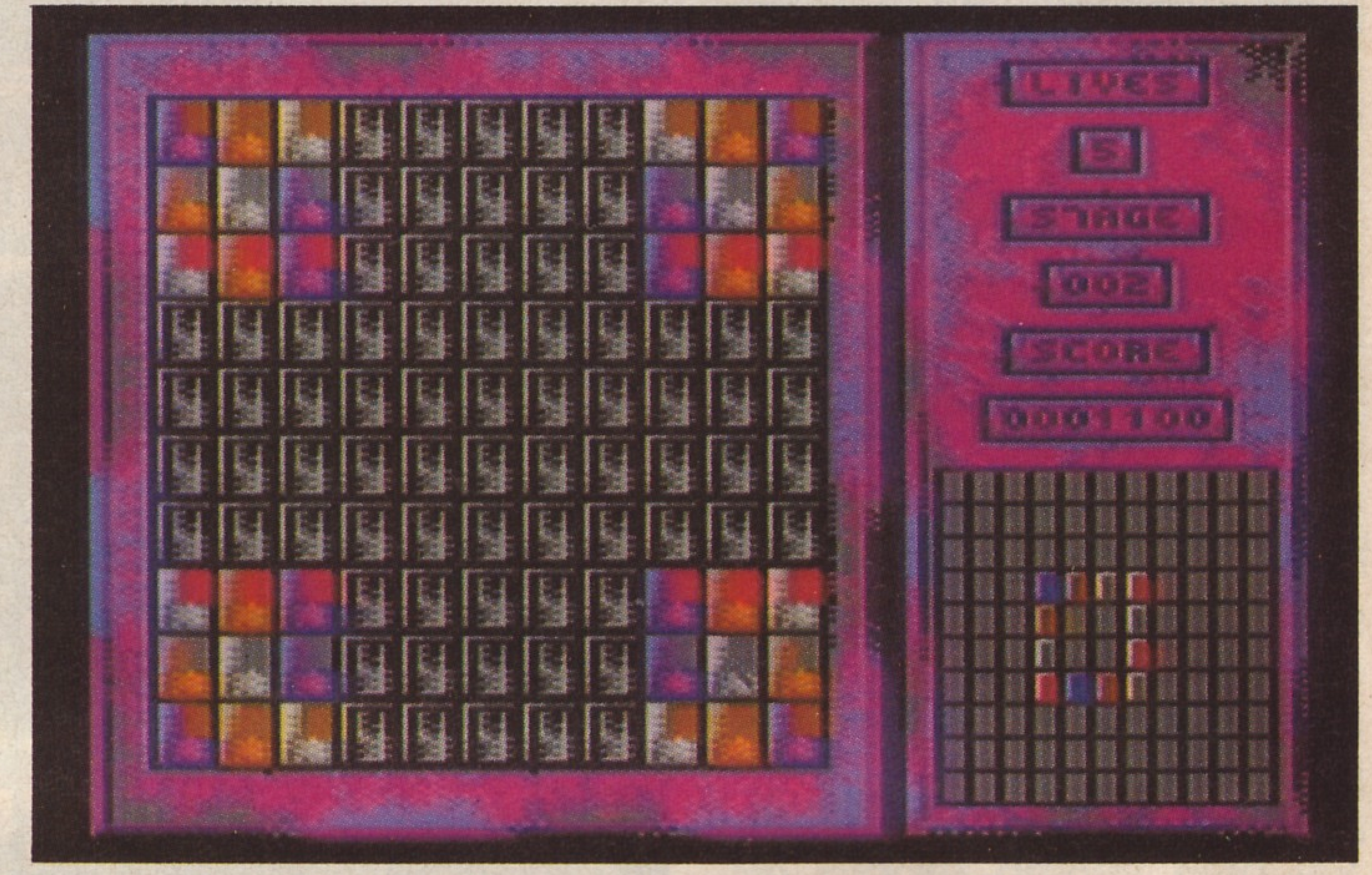
An die oft recht verzwickten Level kann man gelassen rangehen, da kein Zeitmangel herrscht und man so lange überlegen kann, wie man will. Die Paßwortoption sichert den Einstieg in höhere Spielstufen und man muß nicht immer wieder alle Level vom Start an spielen.

So wird gespielt

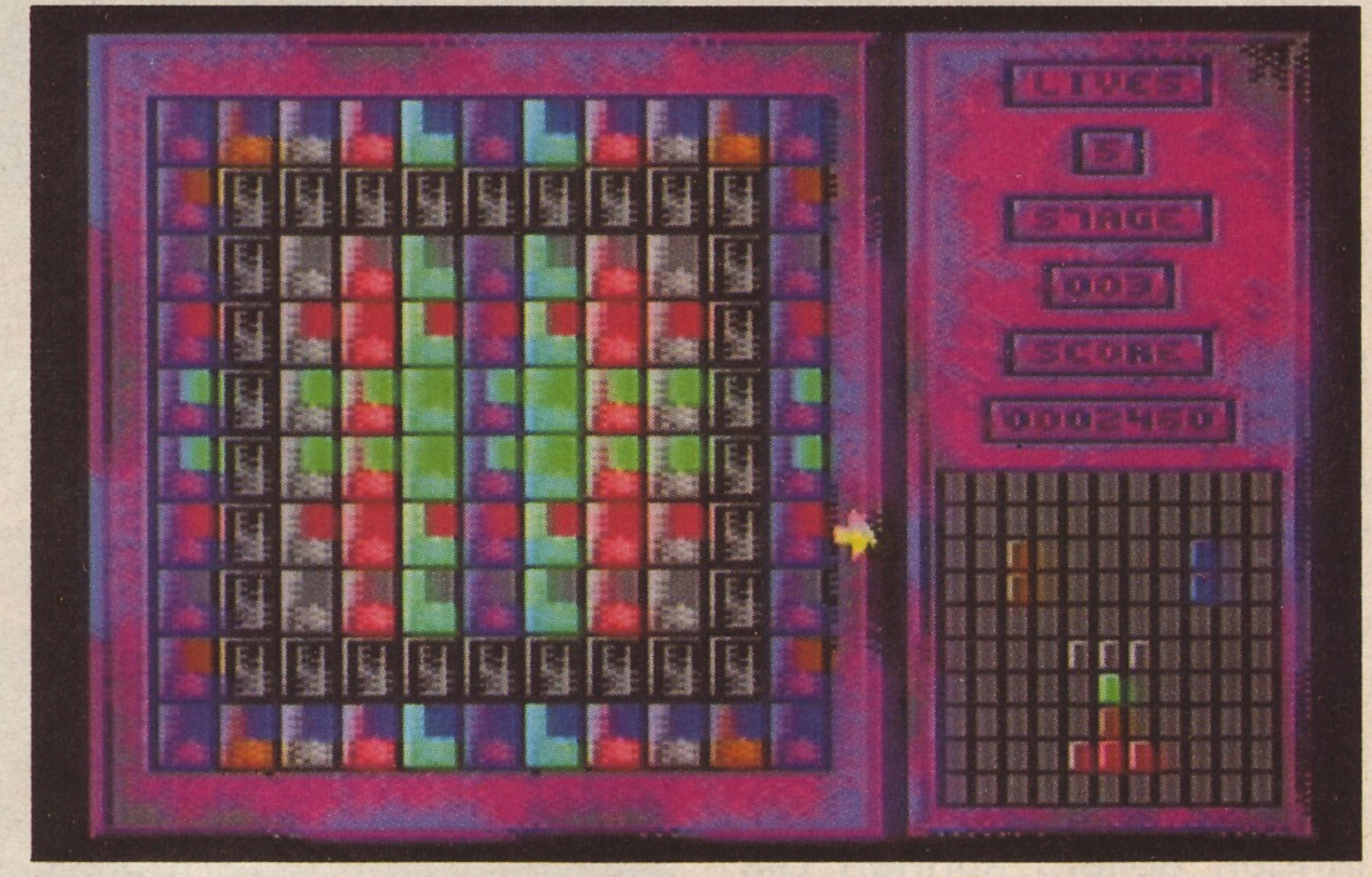
Nach dem Laden aus dem Menü oder mit:

```
LOAD"02*",8,1
```

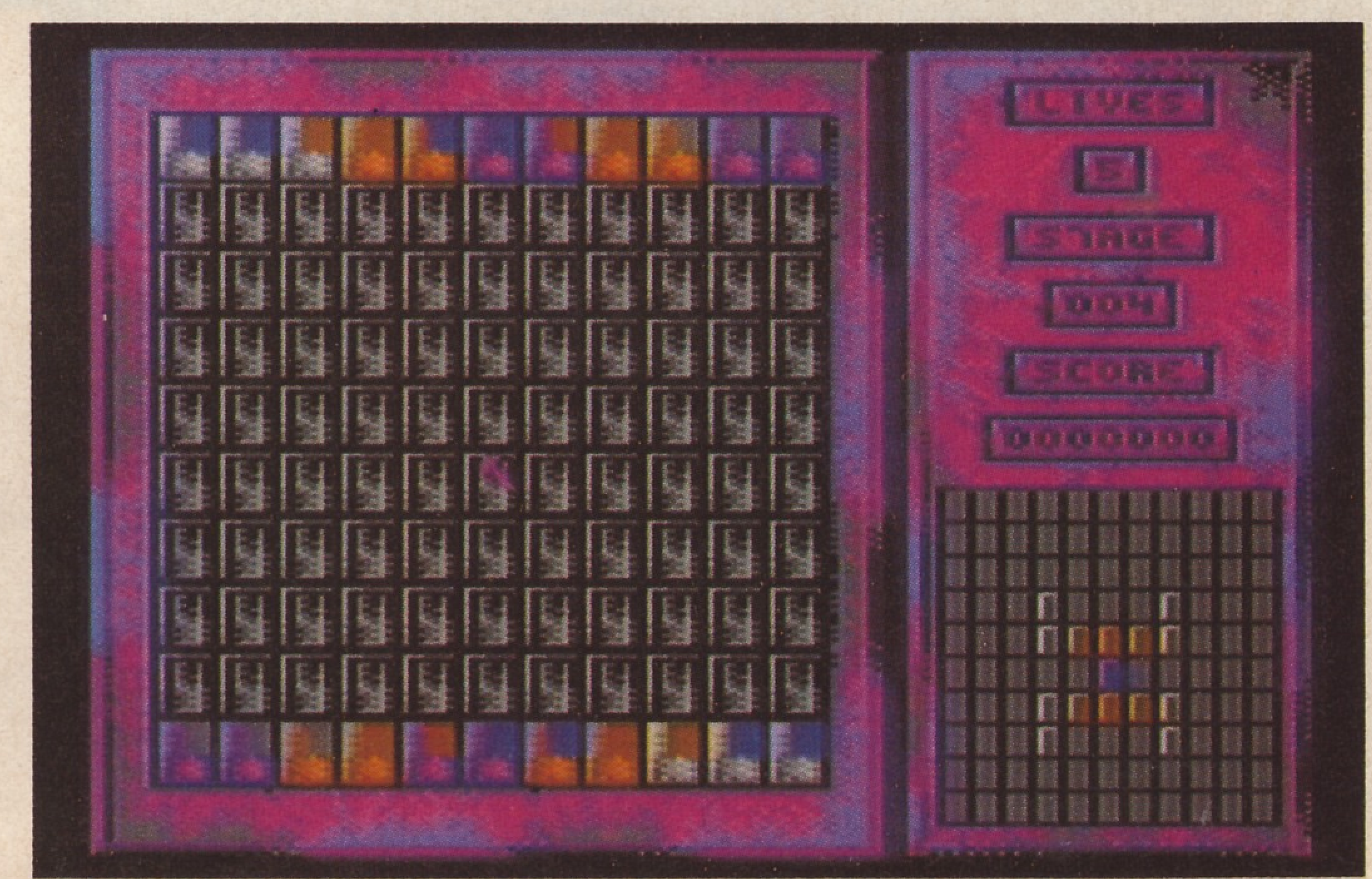
von der B-Seite der beiliegenden Diskette und dem Start mit <RUN>, erscheint das Titelbild. Nach Druck auf den Feuer-Button des Joysticks in Port 2, gelangt man ins eigentliche Spiel. Die folgende Anzeige wird ebenfalls mit dem Feuerknopf verlassen und es geht direkt ins Spiel. Es folgt die Abfrage des Paßworts, das den Einstieg in höhere Levels ermöglicht. Dann kann mit dem Joystick in Port 2 wie beschrieben, das Game in Angriff genommen werden.



Im zweiten Level geht es schon härter zur Sache



Level 3 mit seinem Farbwirrwarr



Stufe 4 ist nur auf den ersten Blick einfach

Hier gibt's Top-Games für den C64!

Joystick-Sinfonien

Sieh mal einer an – manche Spieledistributoren hofieren den C64 wie in alten Zeiten! Einige haben ihr Spieleangebot sogar verdoppelt (aktueller Stand: Oktober 1992).

Die Spiele (nur auf 5½-Zoll-Disketten!) gibt's im Fachhandel oder in den Computer-Shops der Kaufhäuser. (bl)

Tophits von A bis Z (Marktübersicht)

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
A		
Abyss	Leisuresoft (Kingsoft)	9,95
Ace 2	Rushware	9,95
Action Pack (vier Spiele)	Rushware	19,95
Action Pack (Compilation)	Prism Leisure	19,95
Action Pack (Compilation)	Leisuresoft (Rainbow Arts)	59,95
Addams Family	Bomico	49,95
Addams Family	Leisuresoft (Ocean)	49,95
Addictaball	Rushware	9,95
Addictaball	Prism Leisure	9,95
Addicted to Fun	Leisuresoft (Ocean)	49,95
Addicted to Fun Sports	Bomico	49,95
Advanced Ski Simulator	Leisuresoft (Codemasters)	19,95
Advanced Fruit Machine Sim.	Leisuresoft (Codemasters)	19,95
Aftermath/Deadzone	Prism Leisure	9,95
Air Sea Supremacy (Compilation)	Rushware	69,95
Air Sea Supremacy (Compilation)	United Software	69,95
Air Sea Supremacy (Compilation)	Leisuresoft (Ubi Soft)	69,95
Alien World	Rushware	29,95
Alien Storm	Leisuresoft (Sega)	54,95
Alternative World Games	Rushware	9,95
Alternative World Games	Prism Leisure	9,95
A.M.C	Rushware	29,95
Antics	Rushware	9,95
Arac	Rushware	9,95
Arac	Prism Leisure	9,95
Arcade Action (Compilation)	Rushware	19,95
Arkanoid II	Rushware	19,95
Around the World in 80 Days	Rushware	9,95
Artura	Rushware	9,95
Artura	Prism Leisure	9,95
Atom Ant	Rushware	19,95
Atomino	Rushware	9,95
Atomino	Leisuresoft (Play Byte)	9,95
Augie Doggie & Doggie Dad	Rushware	19,95
Axe of Rage	Rushware	19,95
B		
Baal	Leisuresoft (Sizzlers)	14,95
B.A.T.	Rushware	69,95
Baby of Can Guru	Rushware	9,95
Bad Cat	Rushware	9,95
Ball-Blasta	Rushware	9,95
Ball-Blasta	Prism Leisure	9,95
Ballistix	Leisuresoft (Sizzlers)	14,95
Basketball	Rushware	19,95
Battle Chess	United Software	24,95
Battle Chess	Leisuresoft (Star Performers)	24,95
Battle Command	Bomico	49,95
Battleships	Prism Leisure	9,95
Battle Stations	Rushware	9,95
Battle Stations	Prism Leisure	9,95
Batty	Rushware	9,95
Batty	Prism Leisure	9,95
Beau Jolly's Big Box (Compilation)	Rushware	69,95
Bionic Ninja	Rushware	9,95
Bionic Ninja	Prism Leisure	9,95
Black Gold	Leisuresoft (Starbyte)	54,95
Black Hornet	Rushware	9,95
Blood Brothers	Rushware	9,95
Blood Brothers	Prism Leisure	9,95
Blood Money	Leisuresoft (Sizzlers)	14,95
Blue Angel	Rushware	9,95
Blues Brothers	United Software	49,95
Blues Brothers	Leisuresoft (Titus)	49,95
Blue Thunder	Rushware	9,95
Blue Thunder	Prism Leisure	9,95
Board Genius (Compilation)	Rushware	69,95
Börsenfieber	United Software	59,95
Bonanza Bros	United Software	54,95
Bonus Box (20 Spiele)	Rushware	69,95
Book of the Death	Prism Leisure	9,95
Boulderdash	Prism Leisure	9,95
Boulderdash I	Rushware	9,95
Boulderdash II	Rushware	9,95
Boulderdash 2	Prism Leisure	9,95
Bouncing Heads	Rushware	9,95
Bouncing Heads	Prism Leisure	9,95
Buck Rogers (englisch)	Rushware	19,95
Buck Rogers (deutsch)	Rushware	29,95
Buck Rogers	Leisuresoft (SSI)	19,95
Budokan	United Software	54,95
Budokan	Leisuresoft (Electronic Arts)	51,95
Bug Bomber	Leisuresoft (Kingsoft)	49,95
Bugsy	Rushware	9,95
Bugsy	Prism Leisure	9,95
Bulldog	Prism Leisure	9,95
Bundesliga Manager	United Software	49,95
Bundesliga Manager	Leisuresoft (Software 2000)	49,95
C		
Capcom Collection	Leisuresoft (Capcom)	59,95
Captain Fizz	Leisuresoft (Sizzlers)	14,95
Cartoon Collection	Leisuresoft (Codemasters)	29,95
Catalypse	Rushware	49,95
Cauldron II	Prism Leisure	9,95
Chain Reaction	Rushware	9,95
Chain Reaction	Prism Leisure	9,95
Challenge Golf	Prism Leisure	9,95
Champion of Krynn	Leisuresoft (SSI)	79,95
Champions	Rushware	19,95
Champions Compilation	Bomico	49,95
Chart Attack (Compilation)	Rushware	69,95
Chessmaster 2000	Rushware	19,95
Chevy Chase	Rushware	19,95
Chips Challenge	Leisuresoft (U.S. Gold)	49,95
Chopper Commander	Rushware	9,95
Chopper Commander	Prism Leisure	9,95
Circus Attractions	Rushware	9,95
Circus Games	Rushware	19,95
Cisco Heat	Rushware	19,95
CJ's Elephant Antics	Leisuresoft (Codemasters)	19,95
Clean up time	Rushware	9,95
Clik-Clak	Rushware	49,95
Cobra Force	Rushware	9,95
Colossus 4 Chess	Prism Leisure	19,95
Colossus Chess 4	Leisuresoft (CDS)	14,95
Colossus 4 Bridge	Prism Leisure	19,95
Colossus Bridge	Leisuresoft (CDS)	14,95
Colossus Mah Jong	Prism Leisure	19,95
Conquestador	Bomico	69,95
Conquestador Datadisk	Bomico	29,95
Conquestador	Leisuresoft (G.D.G)	69,95
Conquestador Scenario Disk.	Leisuresoft (G.D.G)	20.00

ORIGINAL-SOFTWARE

Endlich gibt es sie wieder! Die besten Spiele für den C 64. Direkt



Water Polo
Fun und Action am C-64-Swimming-Pool! Eine einzigartige Wasserball-Simulation für Ihren Computer. (Für einen oder zwei Spieler)
Best.Nr. 641105 **DM 9,80**



Deflektor
Laserlogik und blitzschnelle Reaktion fordert "Deflektor". Räumen Sie die Level ab und lenken Sie den Laserstrahl ins Ziel.
Best.Nr. 641110 **DM 9,80**





Ninja Commando
Werden Sie ein Ninja und kämpfen auf der Seite des Rechts gegen dunkle Mächte. "Ninja Commando" ist Spielspaß pur für alle Action-Fans.
Best.Nr. 641115 **DM 9,80**



Battle Ships
Gegen den C 64 oder mit einem Spielpartner: "Battle Ships", die ultimative Version des Brettspielklassikers Schiffeversenken.
Best.Nr. 641106 **DM 9,80**



Slayer
Sie sind ein Slayer und kämpfen um Ihr Überleben! Photonen-Laser bedrohen Ihre Existenz und starke Nerven und gute Reaktion sichern Ihren Erfolg. **DM 9,80**
Best.Nr. 641111

First Strike
Ab in den Düsenjäger und mit fünffacher Schallgeschwindigkeit in die Wolken. Realistische und schnelle Flugsimulation sind angesagt.
Best.Nr.641116 **DM 9,80**



Thrust
Kämpfen Sie gegen die Gravitation und feindliche Raumschiffe! "Thrust" ist das Erlebnis für Joystick-Akrobaten
Best.Nr. 641107 **DM 9,80**





Stratton
Mit ihrem Space-Mobil patrouillieren Sie auf Stratton und sorgen für Ruhe und Ordnung. Acht-Wege-Scrolling und viele Feinde erwarten den Spieler.
Best.Nr. 641112 **DM 9,80**



Dark Fusion
Sprites en masse, viel Hektik und tolle Grafik, das sind die herausragenden Merkmale von "Dark Fusion". Ballern Sie alles vom Himmel, was sich bewegt.
Best.Nr.641117 **DM 9,80**



Zamzara
Ihre Mission ist klar! Entkommen Sie aus dem Labor bevor die Zeitbombe hochgeht. "Zamzara" ist ein Synthese aus Action und Jump'n Run
Best.Nr. 641108 **DM 9,80**



International Soccer
Kicken Sie gegen den Computer oder mit einem Freund auf dem C 64. Das Game besticht durch Realität und tollen Spielespaß.
Bestell-Nr. 641104 **DM 9,80**

NEU



DM 29,95

Games Guide
Die Neuheit: Spiele erst auf Video beschnuppern, dann kaufen. Games Guide zeigt Bilder von den neuesten Spiele-Hits auf dem Markt. Außerdem ein Bericht von der Londoner Entertainment Computer Trade Show (ECTS), der bedeutendsten Spiele-Messe Europas.

Draconus
Erkunden Sie die Tiefen des Labyrinths, wo das Biest zu Hause ist! "Draconus" ist ein Action-Adventure, das Reaktion und flinke Finger am Joystick verlangt.
Best.Nr. 641109 **DM 9,80**



Federation - Super Grafiken, knifflige Rätsel und ein mächtiger Phaser sind das Aushängeschild des Text-Adventure "Federation". Schlüpfen Sie in die Haut des Wissenschaftlers Era Quann.
Best.Nr.641114 **DM 9,80**

BESTELLCOUPON

ICH BESTELLE

- ☐ Boulderdash I, Best.Nr.: 641101, DM 9,80
- ☐ Boulderdash II, Best.Nr.: 641102, DM 9,80
- ☐ IO, Bestell.Nr.: 641103, DM 9,80
- ☐ International Soccer, Best.Nr.: 641104, DM 9,80
- ☐ Water Polo, Best.Nr.: 641105, DM 9,80
- ☐ Battle Ships, Best.Nr.: 641106, DM 9,80
- ☐ Thrust, Best.Nr.: 641107, DM 9,80
- ☐ Zamzara Best.Nr.: 641108, DM 9,80
- ☐ Draconus, Best.Nr.: 641109, DM 9,80
- ☐ Deflektor, Best.Nr.: 641110, DM 9,80
- ☐ Slayer, Best.Nr.: 641111, DM 9,80
- ☐ Stratton, Best.Nr.: 641112, DM 9,80
- ☐ Snooker & Pool, Best.Nr.: 641113, DM 9,80
- ☐ Federation, Best.Nr.: 641114, DM 9,80
- ☐ Ninja Commando, Best.Nr.: 641115, DM 9,80
- ☐ First Strike, Best.Nr.: 641116, DM 9,80
- ☐ Dark Fusion, Best.Nr.: 641117, DM 9,80
- ☐ Star Pack, Best.Nr.: 641118, DM 19,80
- ☐ Flight Pack, Best.Nr-.: 641119, DM 19,80
- ☐ MasterTEXT plus, Best.Nr.: 641120, DM 49,-
- ☐ Hardwarebuch, Best.Nr.: 641121, DM 49,-
- ☐ GEOS Workshop, Best.Nr.: 641122, DM 39,-
- ☐ MasterBASE, Best.Nr.: 641123, DM 49,-

Mengenrabatt: ab 3 Spiele: je 9,- bzw.18,50; ab 6 Spiele: je 8,20 bzw.17,50

ABSENDER

Name, Vorname

Straße / Nr.

PLZ Ort

Bitte ausschneiden und absenden an:
N. Erdem c/o 64er-Magazin,
Postfach 10 0518, 8000 München 1 oder
Tel. 089 / 4613-5020, Fax 089 / 4613-719

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:
- ☐ Vorkasse mit V-Scheck (Versandkostenpauschale 5,- DM)
- ☐ Bankabbuchung (Versandkostenpauschale 5,- DM)
- ☐ Per Nachnahme (Versandkostenpauschale 10,- DM)

Ausland nur gegen Vorkasse mit Euroscheck zzgl. DM 8,- (Versand, Porto)

Bankleitzahl

Kontoinhaber

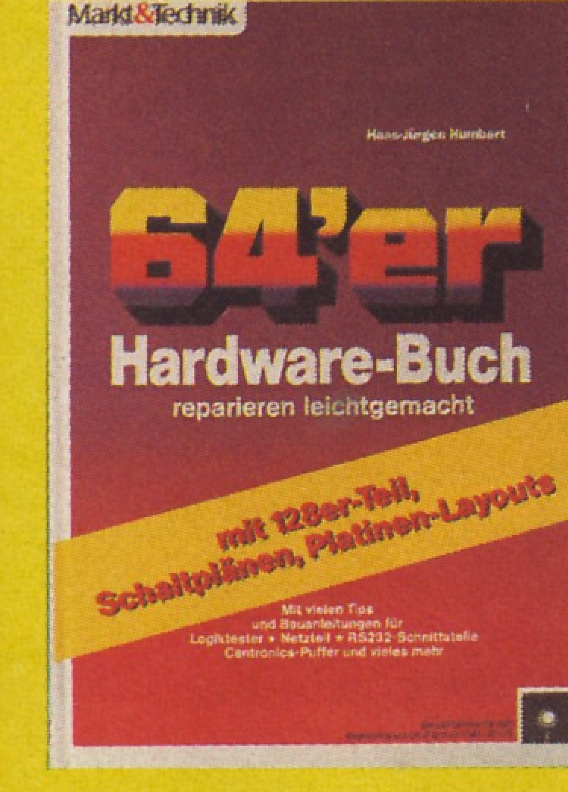
Konto-Nr.

Geldinstitut

Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzl.Vertreters)



MasterTEXT plus für C 64 und C 128
Einfach zu bedienende Profi-Textverarbeitung mit vielen Funktionen. Praktisch an jeden Drucker anpaßbar.
Best.Nr. 641120
49,- DM



Hardware-Buch zum C 64
Das Buch vom C 64 Hardware-Guru H.J. Humbert. Fehlersuche und Reparieren werden kinderleicht.
Best.Nr. 641121
49,- DM

ZUM KNÜLLERPREIS!

von uns. So billig war Original-Software noch nie! Packen Sie zu!

C 64-SHOPPING CENTER



Snooker & Pool

Augenmaß und viel Gefühl sind gefragt, dann sind Sie der Chef am Billard-Tisch. Eine Pool- und Snooker-Simulation in einem Pack.
Best.Nr. 641113

DM 9,80



je DM 9,80

IO

DM 9,80

Herausragende Grafik, tolle Sounds und superbe Programmierung machen "Into Oblivion" zu einem Ballerhit, von dem man noch heute redet. Fliegen Sie durch vier Level, vernichten Sie die vier obergeilen Endmonster und retten Sie die Menschheit vor dem Zugriff der Aliens! Bestell-Nr. 641103

Boulderdash I und II

Rockford zieht wieder seine Bahnen, denn Boulderdash der Klassiker ist wieder da. Das Spiel um Diamanten, Steine und hinterlistige Gegner läßt nach einem Probespiel nicht wieder los. Das Original auf dem C 64 ist ein Muß in jeder Spielesammlung!
Boulderdash I - Bestell-Nr. 641101
Boulderdash II - Bestell-Nr. 641102



Star Pack DM 19,80

Vier Action-Games auf einer Diskette, die für hektische Stunden am Joystick sorgen. Unter anderem der Knaller "Dark Fusion" und das 3D-Spiel "H.A.T.E.".
Best.Nr. 641118



GEOS Workshop

Erleichtert den Einstieg in die Bedienung der komfortablen Benutzeroberfläche GEOS. Leicht verständlich und informativ geschrieben.
Best.Nr. 641122

39,- DM



Flight Pack DM 19,80

Mit dem "Flight Pack" haben Sie vier mal die Chance Herr der Lüfte zu sein. Neben "Deep Strike" und "Cobat Lynx" auch die knackige Bombersimulation "First Strike".
Best.Nr.641119

So sparen Sie noch mehr Geld!

Mit Sammelbestellung:
ab 3 Spiele: je 9,- bzw.18,50;
ab 6 Spiele: je 8,20 bzw.17,50

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
Cool Croc Twins	United Software	49,95
Cool Croc Twins	Leisuresoft (Arcade)	49,95
Cosmic Causeway	Rushware	9,95
Cosmic Causeway	Prism Leisure	9,95
Creatures	Rushware	9,95
Creatures 2	Bomico	54,95
Creatures 2	Leisuresoft (Thalamus)	49,95
Crime Time	Leisuresoft (Starbyte)	49,95
Critical Mass	Rushware	9,95
Critical Mass	Prism Leisure	9,95
Curse Of The Azure Bonds	Rushware	69,95
Curse Of The Azure Bonds	Leisuresoft (SSI)	79,95
Cyberworld	Rushware	9,95
Cycles	Leisuresoft (Accolade)	24,95
Cycles	United Software	24,95
D		
Dambusters/Street Machine	Prism Leisure	9,95
Danger Freak	Rushware	9,95
Dark Force (Compilation)	Rushware	19,95
Dark Fusion	Rushware	9,95
Dark Fusion	Prism Leisure	9,95
Darkside/Morphicle	Prism Leisure	9,95
Days Of Thunder	Rushware	39,95
Death Knights of Krynn	Rushware	49,95
Death Knights of Krynn	Leisuresoft (SSI)	49,95
Death or Glory	Prism Leisure	9,95
Deep Strike	Rushware	9,95
Deep Strike	Prism Leisure	9,95
Defender of the Crown	Rushware	19,95
Deflector	Rushware	9,95
Deflektor	Prism Leisure	9,95
Demon Blue	Leisuresoft (Microvalue)	19,95
Denaris	Rushware	9,95
Devious Designs	Rushware	49,95
Dick Tracey	Leisuresoft (Disney Software)	49,95
Die 3er Reihe 1 (Compilation)	Rushware	19,95
Die 3er Reihe 2 (Compilation)	Rushware	19,95
Die 3er Reihe 3 (Compilation)	Rushware	19,95
Die 3er Reihe 4 (Compilation)	Rushware	19,95
Die 3er Reihe 5 (Compilation)	Rushware	19,95
Die 3er Reihe 6 (Compilation)	Rushware	19,95
Die Hard 2	Leisuresoft (Grandslam)	49,95
Dino Wars	United Software	29,95
Discovery	Prism Leisure	9,95
Ditris	United Software	49,95
Dive Bomber	Rushware	19,95
Dizzy Dice	Rushware	9,95
Doppelpack USA (Compilation)	Rushware	29,95
Double Dragon 3	Leisuresoft (Virgin)	49,95
Down at the Trolls	Rushware	9,95
Draconus	Rushware	9,95
Draconus	Prism Leisure	9,95
Dragon Lairs	Rushware	19,95
Dragon Strike	Rushware	49,95
Dragon Wars	Leisuresoft (Electronic Arts)	51,95
Dragon's Kingdom	Rushware	19,95
Dragon's Kingdom	Leisuresoft (Multimedia)	19,95
Dt. Afrika Ko.	Leisuresoft (GDG)	69,00
Dt. Afrika Ko. Scenario Disk	Leisuresoft (GDG)	20,00
Dyter 07	Rushware	9,95
E		
Edition One	Leisuresoft (Virgin)	49,95
Elvira - Arcade	Leisuresoft (Microvalue)	49,95
Elvira - Arcade Game	United Software	44,95
Elvira - Mistress of the Dark	United Software	64,95
Elven Warrior	Rushware	9,95
Emlyn Hughes Inter. Soccer	Leisuresoft (Audiogenics)	44,95
England Championship	Rushware	49,95
England Championship Sp.	Rushware	49,95
England Champ. Spec.	Leisuresoft (Grandslam)	49,95
Euro Football Champ	Bomico	49,95
Euro Football Champ	Leisuresoft (Domark)	49,95
European 5 A Side Football	Rushware	9,95
European 5 A Side Football	Prism Leisure	9,95
European Champions	Rushware	49,95
European Soccer Challenge	Rushware	9,95
Europe. Su. Foot. For. 2	Leisuresoft (CDS)	49,95
Exile	Bomico	54,95

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
Extreme	Rushware	9,95
Eye of Horus	Prism Leisure	9,95
F		
F1 G.P. Circuits	Rushware	39,95
F1 G.P. Circuits	Leisuresoft (Idea)	39,95
F-16 Combat Pilot	Leisuresoft (Action 16)	29,95
Faery Tale Adventure	Rushware	19,95
Fantastic Soccer	Leisuresoft (Zeppelin)	19,95
Federation	Rushware	9,95
Federation	Prism Leisure	9,95
Ferrari Formula One	United Software	24,95
Feud	Rushware	19,95
Fight Night/Osmium	Prism Leisure	9,95
Final Assault	Rushware	19,95
Final Blow	Leisuresoft (Storm)	49,95
Fire & Forget II	Leisuresoft (Titus)	49,95
Fire Galaxy	Leisuresoft (Kingsoft)	9,95
First Strike	Prism Leisure	9,95
Fists of Fury	Leisuresoft (Virgin)	49,95
Flight Pack (Compilation)	Rushware	19,95
Flight Pack (Compilation)	Prism Leisure	19,95
Flight Simulation Games (Compilation)	Rushware	9,95
Flight Simulator II (deutsch)	Rushware	99,95
Flimbo's Quest (deutsch)	Rushware	29,95
Football Manager	Prism Leisure	9,95
Football Manager 2 (Compilation)	Prism Leisure	19,95
Football Manager World Cup	Rushware	9,95
Footballer of the Year 2	Rushware	19,95
Fortress Underground	Leisuresoft (Kingsoft)	9,95
Frankenstein	Prism Leisure	9,95
Fruit Machine	Rushware	9,95
Fruit Machine	Prism Leisure	9,95
Fugger, Die	Bomico	44,95
Future Bike Simulator	Rushware	19,95
Future Knight	Rushware	9,95
Future Knight	Prism Leisure	9,95
G		
G-LOC	United Software	54,95
G-LOC	Leisuresoft (Sega)	54,95
Galdregons Domain	Rushware	9,95
Garrison	Rushware	9,95
Gary Linneker Comp.	Leisuresoft (Kixx)	49,95
Gateway to the Sav. Frontier	Leisuresoft (SSI)	79,95
Gaunlet I	Rushware	9,95
Gem'x	Rushware	39,95
Gem'x	Leisuresoft (Demonware)	39,95
Glider Pilot	Rushware	9,95
Glider Pilot	Prism Leisure	9,95
Go for Gold	Leisuresoft (Kixx)	19,95
Golden Oldies (Compilation)	Prism Leisure	9,95
20 Golden Oldies (Compilation)	Rushware	9,95
Graffiti Man	Rushware	9,95
Grandmaster	Leisuresoft (Kingsoft)	9,95
Grand Monster Slam	Rushware	9,95
Grandstand	Leisuresoft (Domark)	59,95
Grandstand (Compilation)	Bomico	69,95
Great Courts I	Rushware	9,95
Gunship	United Software	69,95
H		
H.A.T.E.	Rushware	9,95
H.A.T.E.	Prism Leisure	9,95
Hanna Barbera Cartoon Coll. (Compilation)	Leisuresoft (Hi Tec)	49,95
Hanna Barbera Cartoon Co. (Compilation)	Rushware	49,95
Hawk Storm	Rushware	9,95
Head Coach	Rushware	9,95
Head Coach	Prism Leisure	9,95
Heart of Maelstrom	Rushware	29,95
Heat Seeker	Rushware	9,95
Hellhole	Rushware	19,95
Hercules/Gods & Heroes	Rushware	9,95
Hercules/Gods & Heroes	Prism Leisure	9,95
Herobotics	Prism Leisure	9,95
Hero Quest Twin Pack (Compilation)	Rushware	39,95
Hero Quest Twin Pack (Compilation)	Leisuresoft (Gremlin)	59,95

Bedienung de Luxe

Wer Wert auf gepflegte Umgebung legt, kann sich nicht länger mit sturen LOAD- und RUN-Befehlen zufriedengeben. Mit unserer Oberfläche haben Sie nicht nur ein paar schöne Grafiken parat, sondern auch fetzige Musik dazu.

von Peter Klein

Der Umgang mit unserer Oberfläche ist nicht nur einfach, sondern macht auch noch Spaß. Anstatt wie gewohnt die Programme per LOAD und RUN zu starten, können Sie einfach den Joystick (Port 2) zur Hand nehmen und bequem auswählen. Laden Sie einfach das Introfile per

```
LOAD "TOP*",8,1
```

von der Diskette. Den Start übernimmt der C64 automatisch. Haben Sie von der Titelgrafik genug, kommen Sie mit einem Druck auf den Feuerknopf ins Auswahlmenü. Hier können Sie per Joystick oben oder unten ein beliebiges Programm auswählen, mit Fire laden und starten. Sollte sich ein Programm nicht auf der Diskettenseite befinden, erscheint die Aufforderung »Turn Disk.........«. Drehen Sie also die Diskette um und bestätigen Sie mit dem Fire-button. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, wird das angewählte Programm gestartet. Ist beim Klicken im Auswahlmenü gar keine Diskette eingelegt, oder das File aus irgendwelchen Gründen gar nicht vorhanden, blendet das Programm wieder das Menü ein und wartet so lange geduldig, bis entweder das Programm beendet wurde oder die richtige Diskette im Laufwerk liegt.

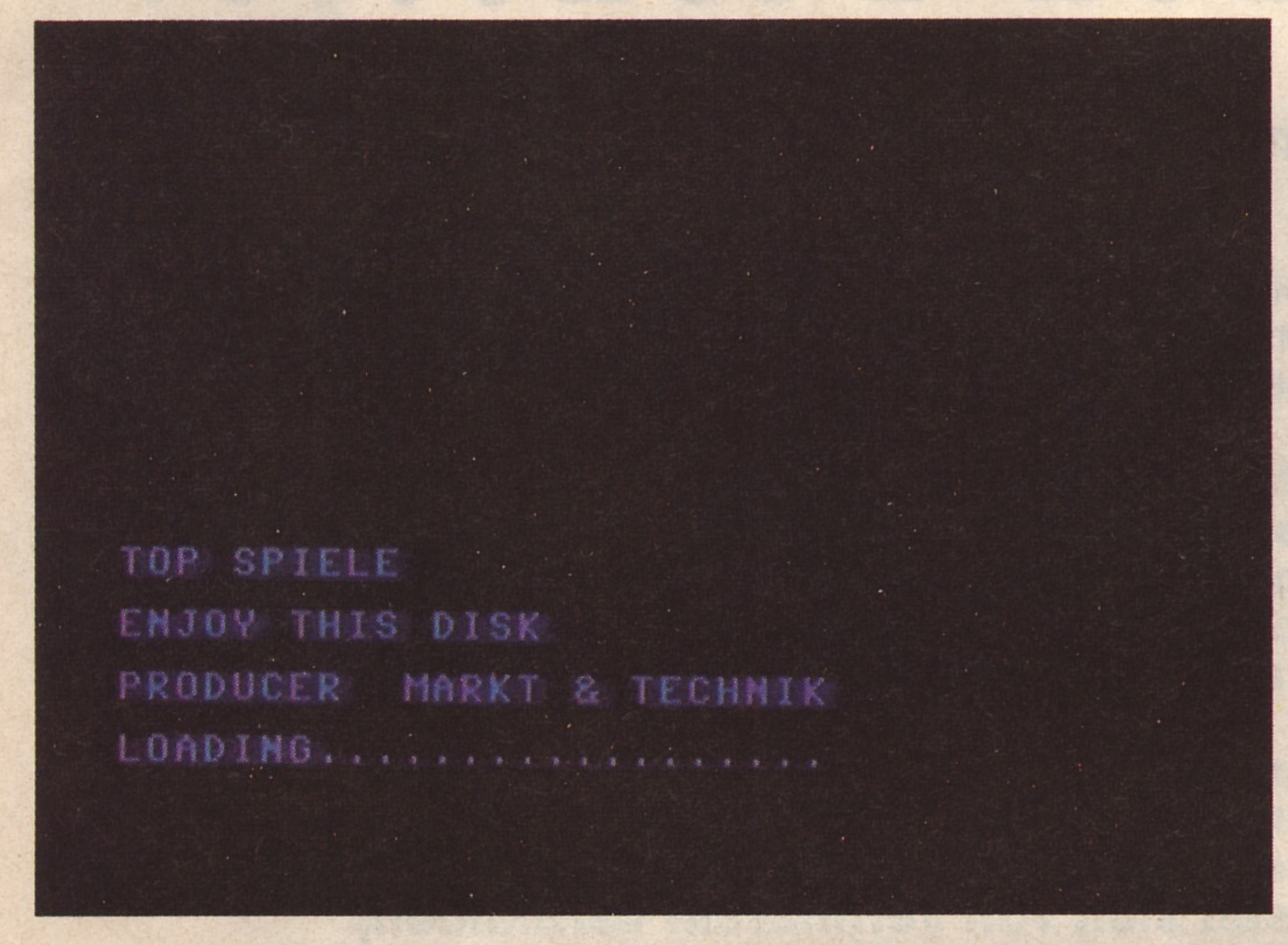
Wem das zu umständlich ist, der kann die Files selbstverständlich auch einzeln laden. Sie sind immer durch ein »0x.NAME« gekennzeichnet. Sollten Sie sich eine Sicherheitskopie anlegen wollen, müssen Sie immer ein Disk-Backup verwenden. Unser Spiel »Le-Parc« hat nämlich einen IRQ-Trackloader, d.h. die Sektorentabellen innerhalb des Programms sind ausschlaggebend und nicht die File-Namen. Sollten Sie dieses Spiel also mit einer Filecopy kopieren, befinden sich die neuen Sektoren nicht mehr auf den ursprünglichen Positionen und werden natürlich auch nicht mehr vom Loader erkannt. An alle Speeder-Fans: Das Intro und alle Spiele auf der beiliegenden Diskette sind mit jedem uns bekannten Hardware-Speeder lauffähig. Lediglich mit ein paar Modulen (nicht Magic-Formel und Action-Replay) kann es zu leichten Problemen kommen. Schalten Sie in einem solchen Fall das Modul einfach softwaremäßig ab.



Die Titelgrafik ist aus mehreren Spielcharakteren zusammengesetzt



Das Auswahlmenü ist selbst für Sehbehinderte problemlos erkennbar



Dieses Bild zeigt an, daß ein Programm geladen wird



Echo Hawk: ein reinrassiges Ballerspiel

So finden Sie die Programme auf der Diskette

DISKETTE SEITE 1

```
Ø [illegible]
1     "LOADER"            PRG
6Ø    "MENU"              PRG
Ø     "================"  DEL
26    "Ø1.LE PARC"        PRG  S. 10
Ø     "----------------"  DEL
62    "MENUE"             PRG
99    "GAME"              PRG
57    "HISCORE"           PRG
41    "ENDE"              PRG
1     "SCORES"            PRG
Ø     "================"  DEL
85    "Ø4.ECHO HAWK"      PRG  S. 8
Ø     "----------------"  DEL
2Ø    "ECHO HAWK /INFO "  PRG
1     "HI1"               PRG
1     "HI2"               PRG
1     "L1.AT"             PRG
7     "L1.C1"             PRG
8     "L1.C2"             PRG
3     "L1.C3"             PRG
7     "L1.C4"             PRG
2     "L1.MS"             PRG
4     "L1.MT"             PRG
1Ø    "L1.SD"             PRG
1     "L2.AT"             PRG
7     "L2.C1"             PRG
8     "L2.C2"             PRG
4     "L2.C3"             PRG
7     "L2.C4"             PRG
2     "L2.MS"             PRG
4     "L2.MT"             PRG
1Ø    "L2.SD"             PRG
1     "L3.AT"             PRG
6     "L3.C1"             PRG
6     "L3.C2"             PRG
5     "L3.C3"             PRG
6     "L3.C4"             PRG
2     "L3.MS"             PRG
4     "L3.MT"             PRG
1Ø    "L3.SD"             PRG
35    "THE END"           PRG
Ø     "================"  DEL
1     "Ø2.TURN DISK"      PRG
1     "Ø3.TURN DISK"      PRG
1     "Ø5.TURN DISK"      PRG
Ø     "================"  DEL
43 BLOCKS FREE.

READY.
```

DISKETTE SEITE 2

```
Ø [illegible]
Ø     "================"  DEL
121   "Ø2.SLIDE"          PRG  S. 12
1     "—BEST SLIDERS—"    PRG
Ø     "================"  DEL
141   "Ø3.SPHERON"        PRG  S. 9
1     "SCORES"            PRG
Ø     "================"  DEL
7Ø    "Ø5.MULTI-GFX-CON"  PRG  S. 38
Ø     "----------------"  DEL
15    "[B]GOD EAGLE   EX" PRG
9     "CHR>WOLV       EX" PRG
5     "SCR>WOLV       EX" PRG
1     "COL>WOLV       EX" PRG
36    "SPR>SUNSET     EX" PRG
1     "COL>SUNSET     EX" PRG
9     "CHR>9X7 CHARS  EX" PRG
5     "SCR>9X7 CHARS  EX" PRG
26    "BLK>9X7 CHARS  EX" PRG
1     "COL>9X7 CHARS  EX" PRG
9     "CHR>1X1 CHARS  EX" PRG
1     "COL>1X1 CHARS  EX" PRG
Ø     "================"  DEL
212 BLOCKS FREE.

READY.
```

WICHTIGE HINWEISE

zur beiliegenden Diskette:

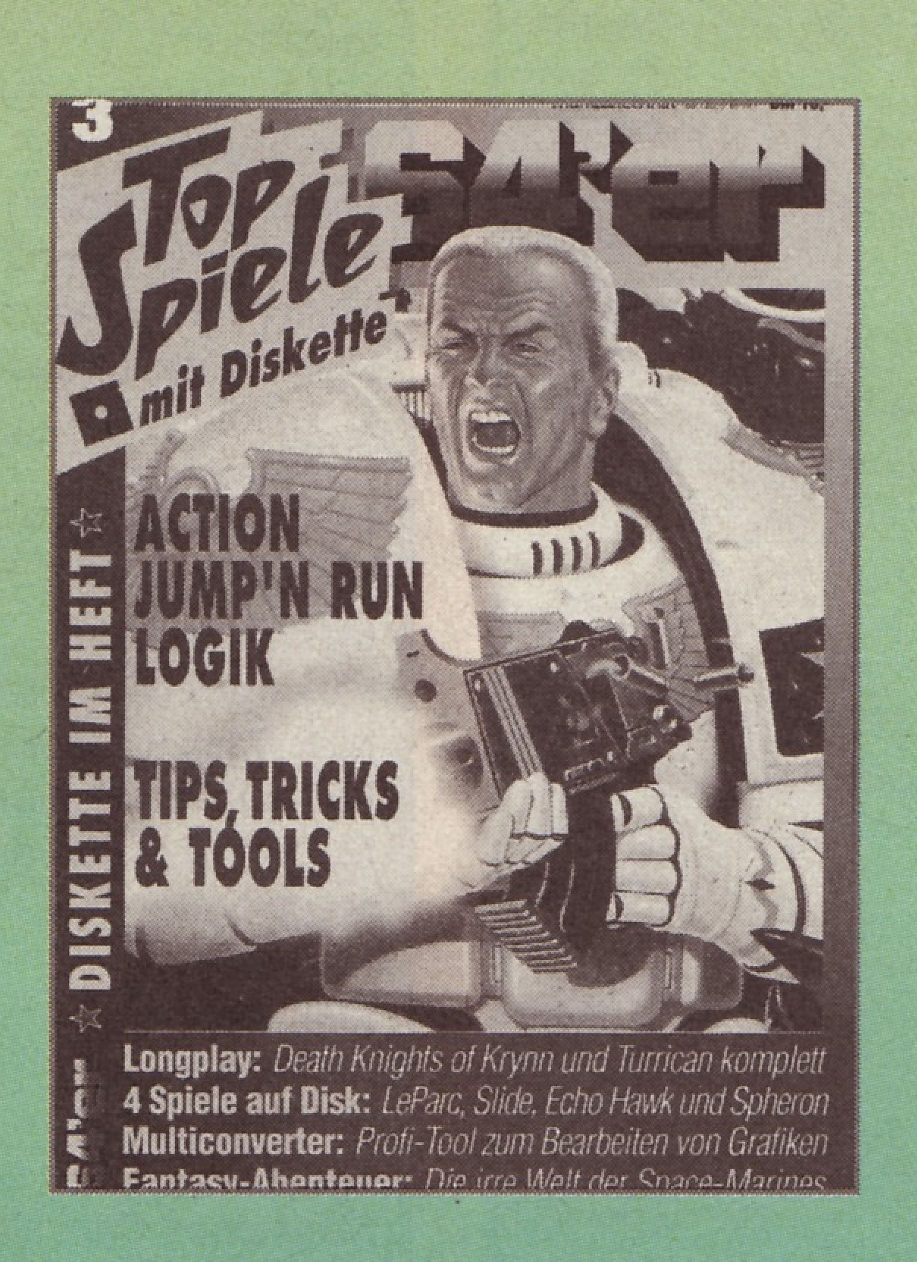
Aus den Erfahrungen der bisherigen Sonderhefte mit Diskette wollen wir ein paar Tips an Sie weitergeben:

1 **Bevor Sie mit den Programmen auf der Diskette arbeiten, sollten Sie unbedingt eine Sicherheitskopie der Diskette anlegen. Verwenden Sie dazu ein beliebiges Kopierprogramm, das eine komplette Diskettenseite dupliziert.**

2 **Auf der Originaldiskette ist wegen der umfangreichen Programme nur wenig Speicherplatz frei. Dies führt bei den Anwendungen, die Daten auf die Diskette speichern, zu Speicherplatz-Problemen. Kopieren Sie daher das Programm, mit dem Sie arbeiten wollen, mit einem File-Copy-Programm auf eine leere, formatierte Diskette und nutzen Sie diese als Arbeitsdiskette.**

3 **Die Rückseite der Originaldiskette ist schreibgeschützt. Wenn Sie auf dieser Seite speichern wollen, müssen Sie vorher mit einem Diskettenlocher eine Kerbe an der linken oberen Seite der Diskette anbringen, um den Schreibschutz zu entfernen. Probleme lassen sich von vornherein vermeiden, wenn Sie die Hinweise unter Punkt 2 beachten.**

ALLE PROGRAMME
aus diesem Heft



HIER

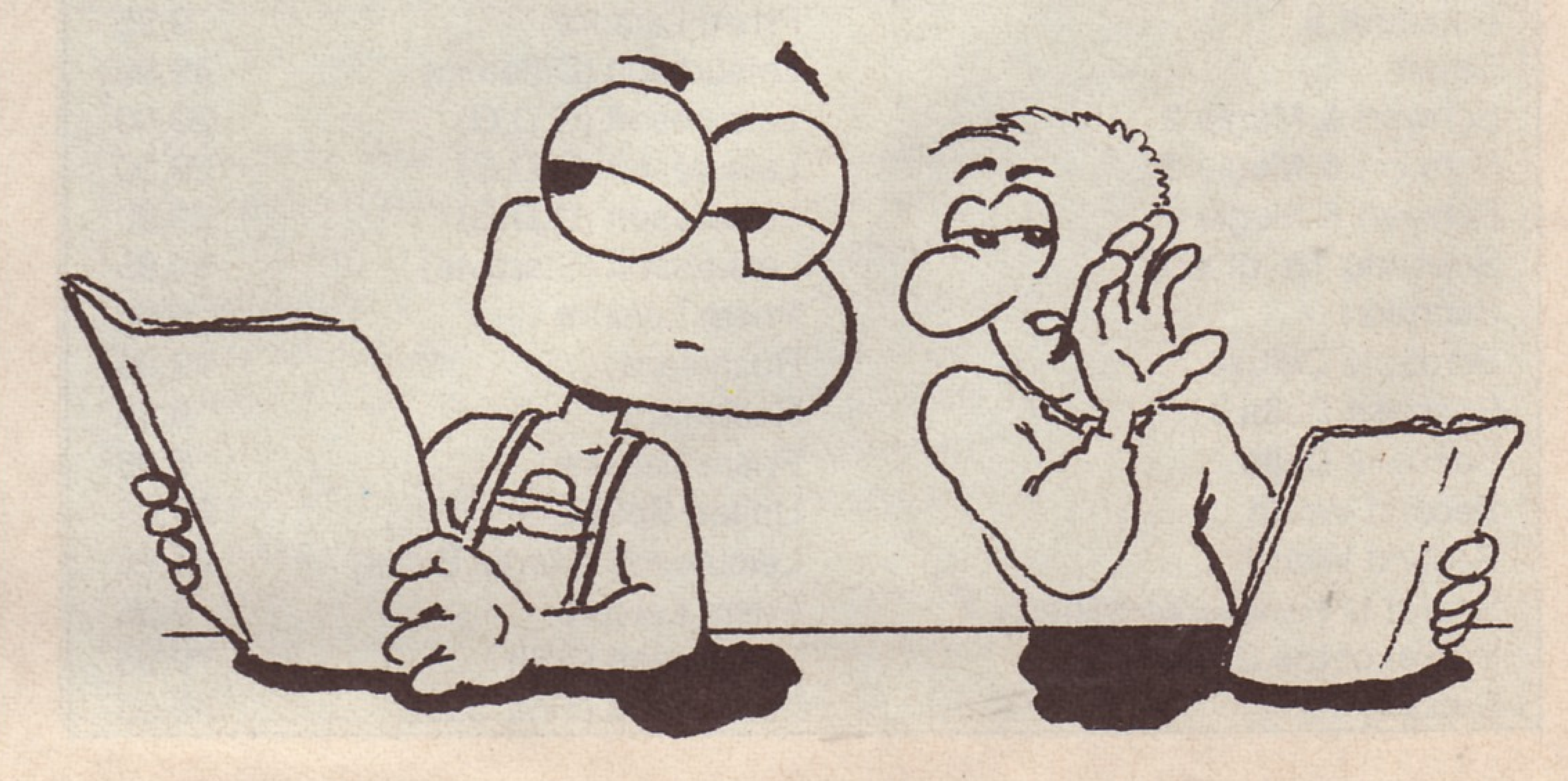
Diese Diskettentasche besteht aus chlorfrei gebleichtem Papier

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
Highlights (Compilation)	Rushware	39,95
Highlights II (Compilation)	Rushware	39,95
Highlights II (Complilation)	Leisuresoft (Rainbow Arts)	29,95
Highway Encounter	Rushware	9,95
Highway Encounter	Prism Leisure	9,95
Hit Pack (Compilation)	Rushware	19,95
Hit Pack (Compilation)	Prism Leisure	19,95
Hollywood Collection (Compilation)	Bomico	64,95
Hollywood Poker Pro	Rushware	9,95
Hong Kong Phooey	Rushware	19,95
Hot Shot	Rushware	9,95
Hot Shot	Prism Leisure	9,95
Hunt f. Red October	Leisuresoft (Grandslam)	19,95
I		
I Alien	Prism Leisure	9,95
I Ball	Rushware	9,95
I Ball	Prism Leisure	9,95
I Play 3D Soccer	Leisuresoft (Simulmondo)	49,95
Ice Hockey	Prism Leisure	9,95
Ice Temple	Prism Leisure	9,95
Impossamole	Rushware	19,95
Indiana Jones Last Crusade	Leisuresoft (Kixx)	19,95
Indy Heat	United Software	49,95
Indy Heat	Leisuresoft (Storm)	49,95
Insector Hercti i. t. In.	Rushware	19,95
Insector Hercti	Leisuresoft (Hi Tec)	19,95
Int. 3D Tennis	Leisuresoft (G.R.H)	19,95
International Karate	Prism Leisure	9,95
International Soccer	Prism Leisure	9,95
Int. Sports Challenge	United Software	49,95
Into Oblivion	Rushware	9,95
Into Oblivion	Prism Leisure	9,95
Italy 90	Leisuresoft (Kixx)	19,95
J		
Jack the Ripper	Prism Leisure	9,95
Jagd auf Roter Oktober	Rushware	9,95
James Pond 2 - Robocod	United Software	54,95
Jet Boys	Rushware	9,95
Jet Boys	Prism Leisure	9,95
Jinks	Rushware	9,95
Jonny Quest	Rushware	19,95
Jump Machine	Leisuresoft (Kingsoft)	9,95
K		
Karate Champ	Rushware	19,95
Karate Chop	Rushware	19,95
Kellogg's Tour	Prism Leisure	9,95
Keys To Maramon	Leisuresoft (Eletronics Arts)	51,95
Kick Off 2	Rushware	49,95
Kickstart 2	Rushware	19,95
Knight of Diamonds	Rushware	19,95
Knights of Legend	Rushware	39,95
Knights of Desert	Rushware	29,95
Kokotoni Wilf	Rushware	9,95
Kokotoni Wilf	Prism Leisure	9,95
Krakout	Rushware	9,95
Krakout	Prism Leisure	9,95
Krieg um die Krone I	Leisuresoft (G.D.G)	49,00
L		
Lane Mastodon	Rushware	19,95
Las Vegas Casino	Rushware	9,95
Las Vegas Casino	Prism Leisure	9,95
Las Vegas Casino	Leisuresoft (Zeppelin)	19,95
Last Battle	Leisuresoft (Elite)	44,95
Last Ninja III	Rushware	49,95
Last Ninja 3	Leisuresoft (System 3)	54,95
Leaderboard	Leisuresoft (Softgold)	9,95
Leaderboard Golf	Rushware	9,95
Legacy of Ilylgamyn	Rushware	19,95
Lethal Excess	United Software	49,95
License to kill	Rushware	9,95
Lifeforce	Rushware	9,95
Lifeforce	Prism Leisure	9,95
Lineker Collection	United Software	49,95
Logical	Rushware	49,95
Logical	Leisuresoft (Rainbow Arts)	49,95
Loopz Collection (Compilation)	19,95	
Lords Of Chaos	Rushware	19,95
Lotus Esprit Tur. Ch.	Leisuresoft (G.B.H)	19,95
Lotus Turbo Challenge	Rushware	19,95
M		
Madness	Rushware	9,95
Magic Johnsons Basketball	Rushware	19,95
Manager	Leisuresoft (G.D.G.)	49,00
Manchester United	Rushware	19,95
Manchester United	Leisuresoft (G.B.H)	19,95
Manchester United	Bomico	54,95
Manchester United Euro	Leisuresoft (Krisalis)	49,95
Mandroid	Prism Leisure	9,95
Maniac Mansion	Rushware	19,95
Maniac Mansion	Leisuresoft (Lucasfilm)	49,95
Master Blaster	Rushware	9,95
Master Blaster	Prism Leisure	9,95
Max Pack (Compilation)	Leisuresoft (U.S. Gold)	59,95
Max Pack (Compilation)	Rushware	69,95
Mega Pack (Compilation)	Rushware	19,95
Mega Pack (Compilation)	Prism Leisure	19,95
Mega Sports	United Software	69,95
Mega Sports	Leisuresoft (U.S. Gold)	59,95
Menace	Leisuresoft (Sizzlers)	14,95
Mercs Alert	Leisuresoft (Capcom)	54,95
Metaplex	Rushware	9,95
Metaplex	Prism Leisure	9,95
Milestones Compilation	Rushware	39,95
Millenium Warriors	Leisuresoft (First Star)	49,95
Mission Elevator	Rushware	9,95
Mountain Bike	Rushware	9,95
Mountain Bike	Prism Leisure	9,95
Movie Premiere Compilation	Bomico	54,95
Mugsy's Revenge	Rushware	9,95
N		
Narco Police	Leisuresoft (G.B.H)	19,95
NATO Assault Course	Prism Leisure	9,95
Neuromancer	Rushware	19,95
New Pack of Aces (Compilation)	Prism Leisure	19,95
New Thriller Pack (Compilation)	Prism Leisure	19,95
Night Dawn	Rushware	9,95
Nightmare on Elm Street	Rushware	19,95
Nightshift	Rushware	39,95
Ninja	Rushware	19,95
Ninja Collection (Compilation)	Bomico	49,95
Ninja Commando	Prism Leisure	9,95
Ninja Hamster	Prism Leisure	9,95
Ninja Scooter Simulator	Rushware	9,95
Ninja Scooter	Prism Leisure	9,95
No. 1 Compilation	Leisuresoft (Starbyte)	59,95
No Limits	Rushware	19,95
Nort and Bert	Rushware	19,95
North & South	Bomico	49,95
O		
Oblivion	Rushware	19,95
Oil Imperium	Rushware	9,95
Oil Imperium	Leisuresoft (Top Shots)	9,95
Operation Hanoi	Rushware	9,95
Operation Hongkong	Rushware	9,95
Orpheus/Gunrunner	Prism Leisure	9,95
Outrun Europa	Leisuresoft (Sega)	54,95
Over the Net	Rushware	49,95
Overlander	Rushware	9,95
Overlander	Prism Leisure	9,95
Oxxonian	Rushware	9,95
P		
P. P. Hammer and his P. Weapon	Rushware	39,95
Pack of Aces (Compilation)	Rushware	19,95
Para Academy	Rushware	9,95
Para Academy	Prism Leisure	9,95
Para Assault Course	Rushware	9,95
Para Assault Course	Prism Leisure	9,95
Periscope	Rushware	19,95
Phantasie Bonus Edition (Compilation)	Rushware	49,95
Pick'n Pile	Rushware	19,95
Pipe Mania	Rushware	9,95
Pirates!	United Software	64,95

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
Pitstop 2	Leisuresoft (Kixx)	19,95
Plasmatron	Rushware	9,95
Plasmatron	Prism Leisure	9,95
Plus Paket	Leisuresoft (Kingsoft)	19,95
Pole Position II	Rushware	9,95
Pool of Radiance	Leisuresoft (SSI)	79,95
Potsworth & Co.	Rushware	29,95
Potsworth & Co.	Leisuresoft (Hi Tec)	24,95
Powerama	Prism Leisure	9,95
Power Hits	Leisuresoft (Activision)	59,95
Power Hits (Compilation)	Rushware	69,95
Power up (Collection)	Bomico	69,95
Premier Collection 3	Rushware	19,95
Project Stealth Fighter	United Software	69,95
Pro Boxing	Leisuresoft (Codemasters)	19,95
Pro Tennis Sim.	Leisuresoft (Codemasters)	19,95
Prov. Gr. o. t. Mad Overlord	Rushware	19,95
Prowler	Rushware	19,95
Psi-Droid	Rushware	9,95
Psi-Droid	Prism Leisure	9,95
Pub Games	Prism Leisure	9,95
Q		
Quest for Tyres/Zip	Prism Leisure	9,95
Quick Draw McGraw	Rushware	19,95
R		
Racing Simulation Games	Rushware	19,95
Rainbow Arts Action Pack	Rushware	59,95
Rainbow Collection (Compilation)	Bomico	54,95
Rally Simulator	Rushware	9,95
Rally Simulator	Prism Leisure	9,95
Rambo III	Rushware	19,95
Raw Recruit	Rushware	19,95
Re-Bounder	Rushware	19,95
Rebounder	Rushware	9,95
Rebounder	Prism Leisure	9,95
Rebel Racers	Leisuresoft (Starbyte)	49,95
Red Storm Rising	United Software	69,95
Reederei	United Software	44,95
Roadrunner	Leisuresoft (Kixx)	19,95
Road Runner	Rushware	29,95
Road Warrior	Prism Leisure	9,95
Robozone	Rushware	19,95
Rock'n' Roll	Rushware	9,95
Rock'n' Wrestle	Rushware	9,95
Rock & Wrestle	Prism Leisure	9,95
Rockford	Rushware	19,95
Rodeo Games	Leisuresoft (Microvalue)	19,95
Rodland	United Software	49,95
Rodlands	Leisuresoft (Sales Curve)	49,95
Rogue Trooper	Rushware	19,95
Rollerboard	Leisuresoft (Kingsoft)	19,95
Rolling Ronny	Bomico	5,00
Rolling Ronny	Leisuresoft (Starbyte)	54,95
Room 10	Prism Leisure	9,95
Rubicon	Leisuresoft (21st Century)	49,95
Rubicon Alliance	Rushware	19,95
Ruff & Reddy	Rushware	19,95
Rugby the Worldcup	Bomico	49,95
Rugby World Cup	Leisuresoft (Domark)	49,95
S		
Sabotage	Rushware	9,95
Sabotage	Prism Leisure	9,95
Saboteur II	Prism Leisure	9,95
Satan	Leisuresoft (Dinamic)	49,95
Schwert & Magie 2	Leisuresoft (G.D.G)	29,00
Schwert & Magie 3	Leisuresoft (G.D.G)	29,00
Schwert & Magie 4	Leisuresoft (G.D.G)	39,00
Scenario Th. of War	Leisuresoft (Starbyte)	54,95
Scorpion	Prism Leisure	9,95
Scrabble Deluxe	Rushware	49,95
Seabase Delta	Rushware	9,95
Seabase Delta	Prism Leisure	9,95
Second World	United Software	29,95
Second World	Leisuresoft (Magic Bytes)	29,95
Secret of Kandar/Terminator	Prism Leisure	9,95
Secret of the Silver Blades	Leisuresoft (SSI)	79,95
Security Alert	Leisuresoft (First Star)	49,95

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
Sextett 3	Leisuresoft (Kingsoft)	39,95
Shoot'em up Con. Kit	Leisuresoft (G.B.H)	19,95
Shooting Stars I (Sample)	Leisuresoft (Kingsoft)	29,95
Shuffle	Rushware	9,95
Shuffle	Leisuresoft (Tale Software)	9,95
Silver Games (Compilation)	Rushware	49,95
Sim City	Leisuresoft (Maxi Soft)	59,95
Sim City	Bomico	64,95
Simpsons	Leisuresoft (Ocean)	49,95
Six Appeal	Rushware	69,95
Skate Crazy	Rushware	9,95
Skate Rock	Rushware	19,95
Skate Runner	Rushware	19,95
Ski or Die	United Software	24,95
Ski or Die	Leisuresoft (Star Performers)	24,95
Slam-Dunk	Rushware	19,95
Slayer	Prism Leisure	9,95
Sliding Skill	Rushware	9,95
Snap Dragon	Rushware	19,95
Snooker / Pool	Rushware	9,95
Snooker & Pool	Prism Leisure	9,95
Soccer	Rushware	9,95
Soccer Mania (Compilation)	Rushware	39,95
Soccer Spectacular (Compilation)	Rushware	29,95
Soccer Stars	United Software	59,95
Solid Gold (Compilation)	Bomico	59,95
Sonic Boom	Rushware	19,95
Soul Crystal	Bomico	49,95
Soul Crystal	Leisuresoft (Bomico)	54,95
Space Academy	Rushware	9,95
Space Academy	Prism Leisure	9,95
Space Crusade	Rushware	49,95
Space Crusade	Leisuresoft (Gremlin)	49,95
Space Gun	Bomico	54,95
Space Gun	Leisuresoft (Ocean)	49,95
Space Harrier I	Rushware	29,95
Space Invaders/Pitfighter (Compilation)	Rushware	19,95
Space Pilot Comp.	Leisuresoft (Kingsoft)	9,95
Space Warrior/Neverwhere	Prism Leisure	9,95
Spaghetti Western	Rushware	9,95
Spaghetti Western	Prism Leisure	9,95
Speedball II	Rushware	19,95
Spellfire T. Sorcerer	Leisuresoft (Codemasters)	19,95
Spherical	Rushware	9,95
Spiele 1 (Compilation)	Rushware	19,95
Spiele 2 (Compilation)	Rushware	19,95
Spielesammlung 1	Leisuresoft (G.D.G)	20,00
Spike in Transylvan	Leisuresoft (Codemasters)	19,95
Spirit of Adventure	Leisuresoft (Starbyte)	54,95
Sporting Gold From Epyx	United Software	59,95
Sport Games Hits (Compilation)	Rushware	49,95
Sports Mix (Compilation)	Rushware	19,95
Sports Mix (Compilation)	Prism Leisure	19,95
Sports Pack (Compilation)	Rushware	19,95
Sports Pack (Compilation)	Prism Leisure	19,95
Spot	Rushware	39,95
Spy vs. Spy III Arc. Antics	Rushware	19,95
Sqij/Deliverance	Rushware	9,95
Sqij/Deliverance	Prism Leisure	9,95
Stack up	Rushware	9,95
Stack up	Prism Leisure	9,95
Starbyte Super Soccer	Bomico	59,95
Starbyte Supersoccer	Leisuresoft (Starbyte)	54,95
Star Collection	Rushware	49,95
Star Pack (Compilation)	Rushware	19,95
Star Pack (Compilation)	Prism Leisure	19,95
Starball	Rushware	9,95
Starflight	United Software	24,95
Starflight	Leisuresoft (Star Performers)	24,95
Star Ray	Prism Leisure	9,95
Startrash	Rushware	9,95
Steel	Prism Leisure	9,95
Stein der Weisen	Leisuresoft (Kingsoft)	9,95
Steve Davies Snooker	Prism Leisure	9,95
Stone Age	United Software	39,95
Stone Age	Leisuresoft (Eclipse)	39,95
Storm Warrior	Rushware	9,95
Storm Warrior	Prism Leisure	9,95
Stratton	Prism Leisure	9,95
Street Gang	Rushware	9,95

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
Strikefleet	United Software	24,95
Strikefleet	Leisuresoft (Star Performers)	24,95
Strip Poker	Prism Leisure	9,95
Stunt Car Racer	Leisuresoft (Kixx)	14,95
Subbuteo	Rushware	39,95
Subterranea	Prism Leisure	9,95
Summer Camp	Rushware	9,95
Super Cars	Leisuresoft (Gremlin)	49,95
Super Heroes (Compilation)	Bomico	69,95
Superleague	Rushware	9,95
Super Monaco G.P	Leisuresoft (U.S. Gold)	49,95
Super Off Road Racer	Rushware	49,95
Super Off Road Racer	Leisuresoft (Virgin)	49,95
Super Sim Pack	Leisuresoft (U.S. Gold)	69,95
Super Space Invaders	Leisuresoft (Domark)	49,95
Superstar Ice Hockey	Rushware	19,95
Supremacy	Rushware	49,95
Supremacy	Leisuresoft (Melbourne)	59,95
Switchblade I	Rushware	49,95
Swiv	Leisuresoft (Storm)	49,95
Sword & Rose	Leisuresoft (Codemasters)	19,95
Syntax	Prism Leisure	9,95
T		
Tag Team Wrestling	Rushware	19,95
Tangled Tales	Rushware	19,95
Task Force	Rushware	9,95
Teenage Mutant Hero Turtles 2	Rushware	49,95
Ten Speed	Rushware	19,95
Terminator 2	Leisuresoft (Ocean)	49,95
Terra Fighter	Rushware	9,95
Terra Fighter	Prism Leisure	9,95
Terminator 2	Bomico	54,95
Test Drive 2 Collection	Leisuresoft (Accolade)	79,95
Tetris	Bomico	49,95
The Ball Game	Rushware	49,95
The Curse of RA	Rushware	9,95
The Hit Pack (Compilation)	Rushware	19,95
The James Bond Collection (Compilation)	Bomico	69,95
The Jetsons	Rushware	29,95
The Muncher	Prism Leisure	9,95
The Power	Rushware	29,95
The Simpsons	Bomico	49,95
Think Cross	Rushware	49,95
Thrust	Rushware	9,95
Thrust	Prism Leisure	9,95
Thunder Blade	Rushware	9,95
Thundercross	Rushware	9,95
Thundercorss	Prism Leisure	9,95
Tiebreak Tennis	Leisuresoft (Starbyte)	49,95
Tiebreaker	Leisuresoft (Kingsoft)	9,95
Tilt	Rushware	9,95
Time Fighter	Prism Leisure	9,95
NT 2 (Compilation)	Bomico	69,95
To be on Top	Rushware	9,95
To Hell and back	Prism Leisure	9,95
Tomcat	Rushware	9,95
Tom + Jerry 2	Leisuresoft (Magic Bytes)	29,95
Top Cat in Beverly Hills	Rushware	19,95
Treasure Island Dizzy	Leisuresoft (Codemasters)	19,95
Trivia	Rushware	19,95
Trivial Persuit	Rushware	19,95
Turbo Boat Sim.	Prism Leisure	9,95
Turbo Charge	Rushware	49,95
Turbo Kart Racing	Rushware	9,95
Turbo the Tortoise	Rushware	19,95
Turn it II	Rushware	19,95
Turrican 1	Rushware	9,95
Turrican II	Rushware	9,95
Turrican II	Leisuresoft (Top Shots)	9,95
U		
Ultima Trilogy 1 - 3 (Compilation)	Rushware	49,95
Ultima Trilogy II (Compilation)	Rushware	99,95
Ultima Trilogy 2	Leisuresoft (Origin)	89,95
Ultima V	Rushware	49,95
Ultima 5	Leisuresoft (Origin)	69,95
Ultima VI	Rushware	19,95
Ultima 6	Leisuresoft (Origin)	79,95
Ultimate Collections (Compilation)	Rushware	69,95
Ultimate Collection	Leisuresoft (Ubi Soft)	59,95
Ultimate Golf	Rushware	69,95
Unendliche Geschichte II	Rushware	49,95
Unendliche Geschichte II	Leisuresoft (Linel)	49,95
U.S.S. John Young Special Edition	United Software	29,95
V		
Vampires Empire	Rushware	9,95
Vengeance	Prism Leisure	9,95
Video Card Arcade	Prism Leisure	9,95
Virtual Worlds	Rushware	9,95
Volleyball Simulator	Rushware	9,95
W		
Wacky Races	Rushware	19,95
War of the Lance	Rushware	49,95
Warlord	Leisuresoft (G.D.G)	49,00
Warlord Scenery Disk	Leisuresoft (G.D.G)	20,00
Warm up	Rushware	49,95
Water Polo	Rushware	9,95
Water Polo	Prism Leisure	9,95
Western Games	Rushware	9,95
Wheel of Fortune	Rushware	9,95
Winter Camp	Bomico	49,95
Winter Games	Rushware	9,95
Winter Games	Leisuresoft (Softgold)	9,95
Winter Super Sports 92	United Software	49,95
Winzer	Leisuresoft (Starbyte)	54,95
Wizard's Lair	Prism Leisure	9,95
Wolfman	Prism Leisure	9,95
World Cup Football Manager (Compilation)	Prism Leisure	19,95
World Games	Leisuresoft (Kixx)	19,95
WWF Wrestlemania	Leisuresoft (Ocean)	49,95
W.W.F. Wrestling	Bomico	54,95
X		
X-Out	Rushware	9,95
Xenomorph	Rushware	9,95
Xenon Ranger/The Enforcer	Prism Leisure	9,95
Xybots	Rushware	19,95
Y		
Yogi's Great Escape	Rushware	19,95
Yogi & the Greed Monster	Rushware	19,95
Z		
Zak McKracken	Rushware	69,95
Zak McKracken	Leisuresoft (Lucasfilm)	59,95
Zamzara	Prism Leisure	9,95
Zybex	Prism Leisure	9,95
2 hot 2 handle (Compilation)	Bomico	69,95
50 Great Games (Compilation)	Rushware	49,95
5th Anniversary (Compilation)	Rushware	49,95
5th Gear	Rushware	9,95
5th Gear	Prism Leisure	9,95



Trainer-POKEs, Cheats und Karten

Gipfelstürmer

Was für Reinhold Messner die Erstbesteigung eines Achttausenders, ist für den Spiele-Freak die Lösung eines verzwickten Rollenspiels oder ein Rendezvous mit dem Endmonster im höchsten Level. Mit unseren Tips, Tricks und Cheats geht's per Seilbahn in den High score!

Back to the Future

Mit der Taste <Y> ab in den nächsthöheren Level (Abb. 1). Der Satz »THE ONLY NEAT THING TO DO« bringt unendlich viel Energie.

Basketmaster

So gewinnt man leichter gegen »Beginners« und »Amateure«:

Zuerst muß man seinen Spieler umdrehen (mit dem Gesicht zum Zuschauer), um damit den Ball zu decken. Dann geht man zur oberen Auslinie. Achten Sie darauf, daß die Spielfigur ganz oder fast auf der Linie steht: Das klappt nicht ohne Fingerspitzengefühl. Entlang des Streifens bewegt man sich in Richtung des gegnerischen Korbs und wirft ein.

Möchten Sie im Zweikampf gegen die NBA triumphieren? Der Computer (= Gegner) muß in Ballbesitz und in seiner Spielfeldhälfte sein. Dann läuft man mit dem Ball ins Aus und macht einen kleinen Schritt nach oben. Anschließend zieht man den gegnerischen Spieler an sich (laufen Sie mit Ihrer Spielfigur auf ihn zu!). Ist der Gegenspieler fast auf Tuchfühlung, drückt man die Feuertaste mehrmals hintereinander, bis der Spieler wirft. Diese Prozedur läßt sich beliebig oft wiederholen.

Battle Command

Tippt man im Load/Save-Screen das Wort »Gingerbeer«, wird die Spielfigur unverwundbar!

Beach Volleyball

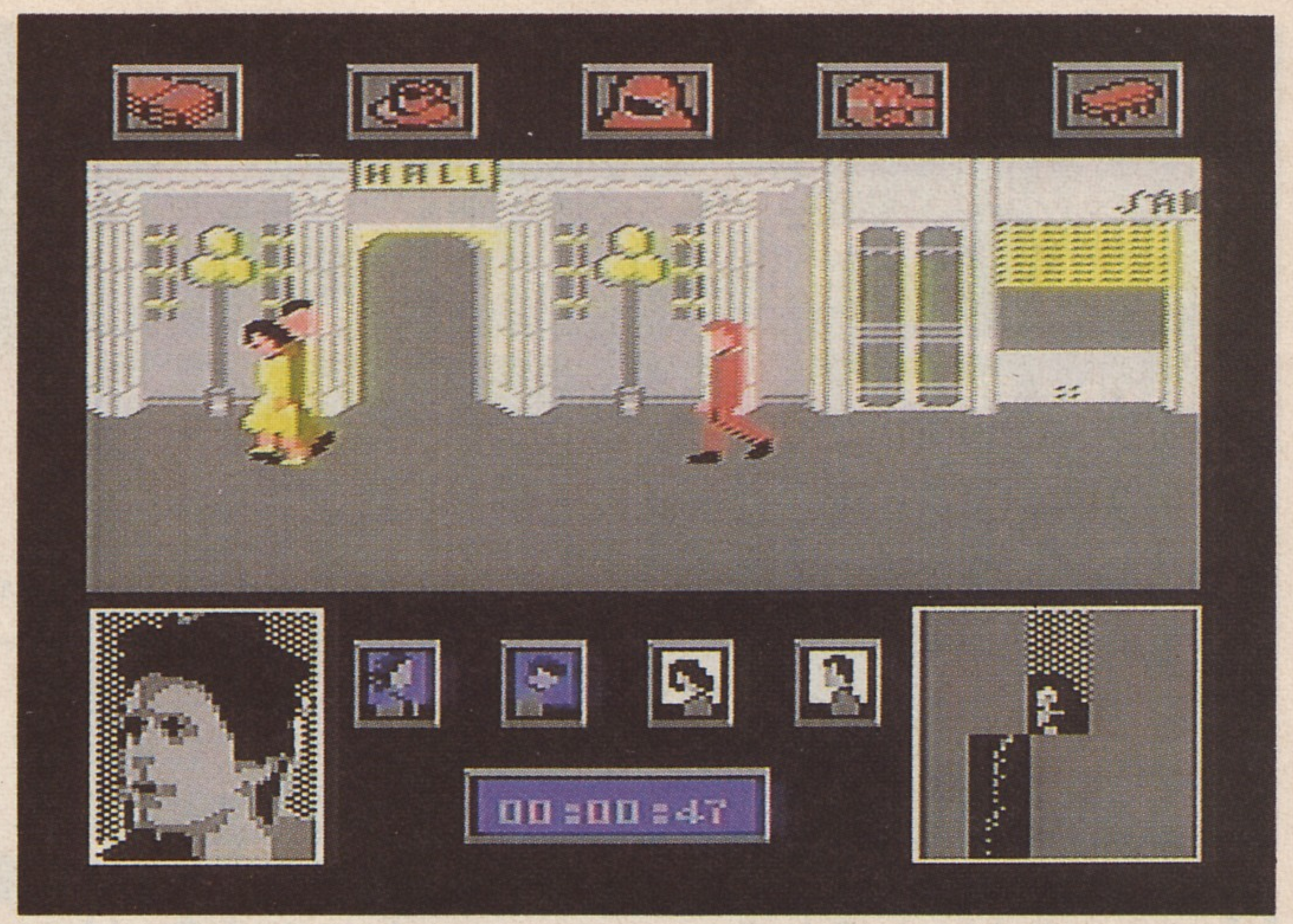
Warten Sie nach Spielbeginn auf eine Situation, in der der Gegner in Ballbesitz oder mit dem Aufschlag beschäftigt ist. Ihr Spieler (Player 1) auf der anderen Seite des Netzes nimmt nun den Ball an und gibt ihn an ein anderes Mannschaftsmitglied (Computer) weiter. Player 1 muß jetzt nach hinten rennen und das Spielfeld verlassen. Der Mitspieler wird nun versuchen, Player 1 wieder anzuspielen: Der Ball landet logischerweise im Aus – genau das war beabsichtigt! Player 1 muß jetzt nur hinter der Linie bleiben und den Ball aufhüpfen lassen. In der Anzeige erscheint der Punkt jetzt auf dem eigenen Konto und wird als Fehlwurf des Gegners gewertet!

Bruce Lee

Bewegen Sie die Spielfigur zum Teller: Das Restlebenkonto erhöht sich dann auf 99!

Bug Bomber (Level-Paßwörter)

Level	1 Player IQ 0	2 Player IQ 0
11	KKCJDD	OLCLHD
21	KKDNDL	OLDPDP
31	KOGJHD	OPGLHH
41	KOHNHL	OPHPHP
Level	**1 Player IQ 7**	**2 Player IQ 7**
11	IAAAAA	NBICIE
21	IABEAI	NBJGIM
31	IEEAEA	NFMCME
41	IEFEEI	NFNGMM



[1] Back to the Future: Mach' einen großen Bogen um Biff, Marty!

Bug Bomber

Unsere Tabelle 1 zeigt die Paßwörter für die einzelnen Level, in die man dann direkt einsteigen kann.

Clik - Clak

Hier die Codes zu den einzelnen Levels (immer sechs Zeichen, sonst nimmt der Computer die Eingabe nicht an!):

- 01: ---
- 02: peschi
- 03: mastro
- 04: uriolo
- 05: natalu
- 06: ciupet
- 07: morala
- 08: sufeis
- 09: imanid
- 10: niridn
- 11: idrepe
- 12: quaqua

Cool Croc Twins

Mit unseren Codewörtern erhält man Zugang zu diesen Levels:

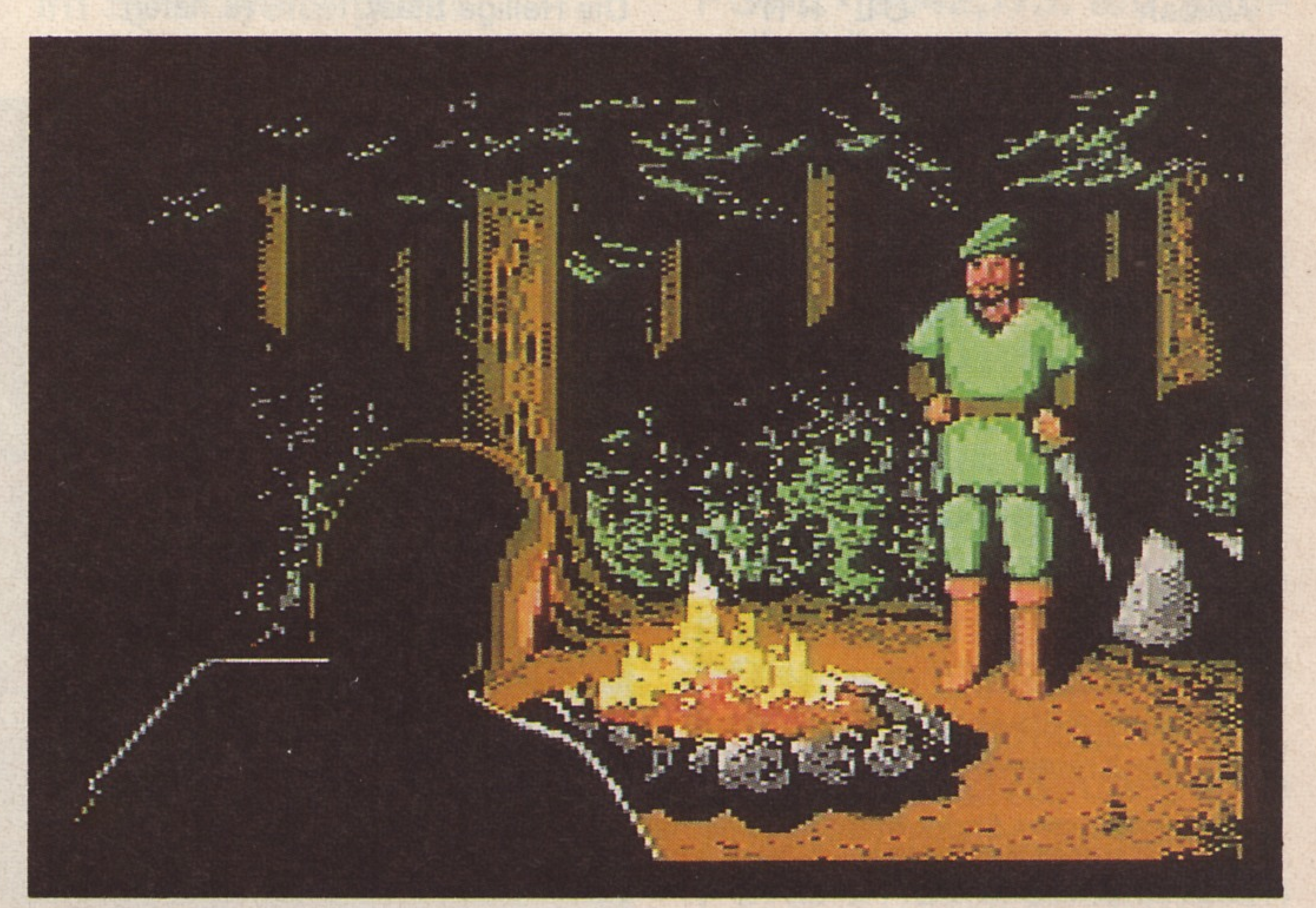
- 05: triax,
- 10: dream,
- 15: mungo,
- 20: janko,
- 25: henri,
- 30: doors,
- 35: floyd,
- 40: human,
- 45: money,
- 50: magic,
- 55: girls,
- 60: fkpuz.

Darkman

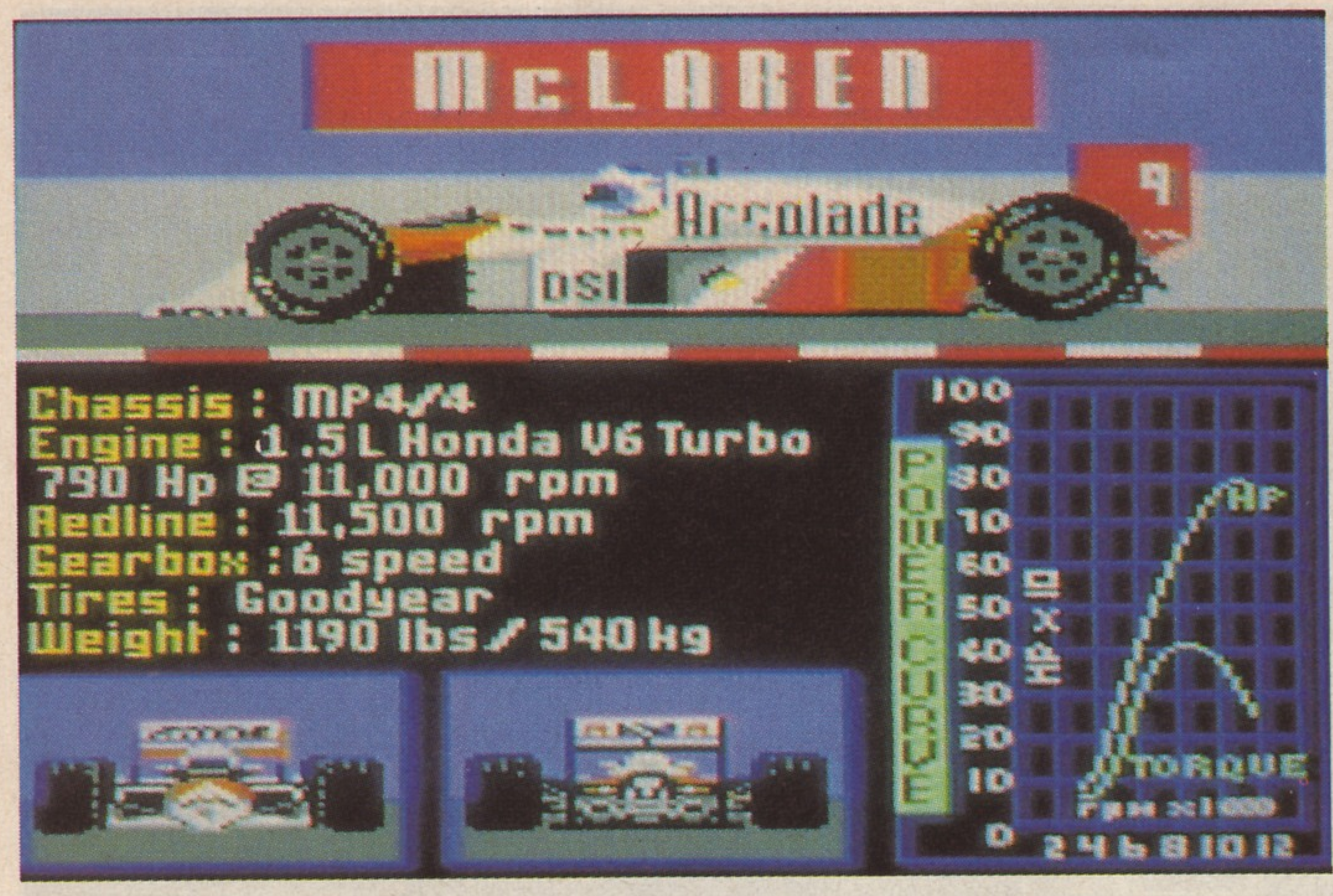
Wenn das Titelbild erscheint, muß man eingeben:

`BABY AXEMAN`

Achtung: Leerzeichen (<SPACE>) zwischen den



[2] Defender of the Crown: zwei Recken im Schein des Lagerfeuers



[3] Grand Prix Circuit: -der MacLaren ist der rasanteste Flitzer.

beiden Wörtern nicht weglassen! Der Bildschirmrahmen färbt sich grün. Künftig kommt man nach jedem Druck auf die Leertaste in den nächsten Level.

Defender of the Crown

Wer Schwierigkeiten hat, die Prinzessin zu befreien, muß das Messer zücken, die Wache beseitigen und das Spiel per geeignetem Modul anhalten (z.B. Action-Modul Replay 6). Nun entfernt man das Sprite mit den drei senkrechten Streifen im Speicherblock $EB40. Dann ist es ebenfalls kein Problem mehr, die zweite Wache zu erledigen (Abb. 2).

Die dunkle Dimension

Mit den Hinweisen in unserer Tabelle 2 und dem DDD-Trainer (s. Top Spiele 2) ist es nur noch ein Klacks, dieses anspruchsvolle Rollenspiel zu lösen. Dazu noch einige Tricks, um Ihnen das Überleben zu erleichtern:
- Auf der Insel Uyrp ist ein Schatz vergraben (1500 Goldstücke).
- Wer zum König geht und ihm die Koordinaten der un-

Die dunkle Dimension (Übersicht)

Koordinaten

Druide Cerfak	E'P" G'F"		
Königsschloß	G'H" F'B"	ATT, PAR und ERF steigern (4. Tafel)	
Trisdic	F'O" D'N"		
Thorwal	D'M" D'A"	Stadt der Seefahrer	(3. Tafel)
Gaht	C'F" D'K"	Stadt der Elfen	(1. Tafel)
Ackbah	C'L" H'N"	Die Heilige Stadt	(5. Tafel)
Madraskan	H'E" E'G"	Auf der Insel Madraskan	(6. Tafel)
Muspel	H'I" C'F"	Stadt der Zwerge	(7. Tafel)
Mubrak	B'I" E'J"	Die unabhängige Stadt	(2. Tafel)
Tempel	G'G" B'I"	Weißer Zirkel	
Turm	D'E" E'L"	Schwarzer Zirkel	
Höhle	C'O" J'F"	Schatzhöhle des Drachen	
Drachenhort	?'?" ?'?"	vorher geeignete Waffen besorgen!	
Burg Fulgar	H'L" B'K"		
Burg	GE" I'A"	Dungeon	
Schädelfeste	I'F" J'G"	Spielende	
Insel UYRP	D'M" J'G"	vergl. Trisdic	
Sicaria Dracomen	D'M" H'G"	vergl. Ackbah	
Magische Axt	B'N" E'L"	vergl. Muspel	
Alraune-Kräuter	F'I" F'I"	vergl. Muspel	

Folgende Items findet man im Speicher des C64 (Adressen dezimal):

Kräuter (maximal 99)

Schwefel	49 336	
Knoblauch	49 337	
Ginseng	49 338	
Blutflechte	49 339	
Zirbelkraut	49 340	s. Madraskan
Totenblume	49 341	s. Gaht
Gift der Nacht	49 342	s. Mubrak
Alraune	49 343	s. F'I" F'I"

Zaubersprüche

Weiße Magie (G'G" B'I")

A: Magisches Licht	49 304
B: Entgiftung	49 305
C: Schutzschild	49 306
D: Wunderheilung	49 307
E: Bannbrecher	49 308
F: Lichtschild	49 309
G: Gewandtheit	49 310
H: Totenbann	49 311

Schwarzer Zirkel (D'E" E'L")

I: Donnerkeil	49 312
J: Gift und Galle	49 313
K: Feuerball	49 314
L: Flammenspur	49 315
M: Furchtfluch	49 316
N: Zeitgefrier	49 317
O: Todesblitz	49 318
P: Magische Bombe	49 319

Waffen

A: Hände	49 247
B: Messer	49 248
C: Dolch	49 249
D: Kurzschwert	49 250
E: Handbeil	49 251
F: Schwert	49 252
G: Morgenstern	49 253
H: Kampfstab	49 254
I: Bastardschwert	49 255
J: Streitaxt	49 256
K: Zweihänder	49 257
L: Schleuder	49 258
M: Kurzbogen	49 259
N: Blasrohr	49 260
O: Langbogen	49 261
P: Armbrust	49 262

Rüstungen

A: Kleidung	49 266
B: Waffenrock	49 267
C: Lederrüstung	49 268
D: Kettenhemd	49 269
E: Schuppenpanzer	49 270
F: Ritterrüstung	49 271
G: Magische Rüstung	49 272
H: kleines Schild	49 273
I: großes Schild	49 274

Tugenden

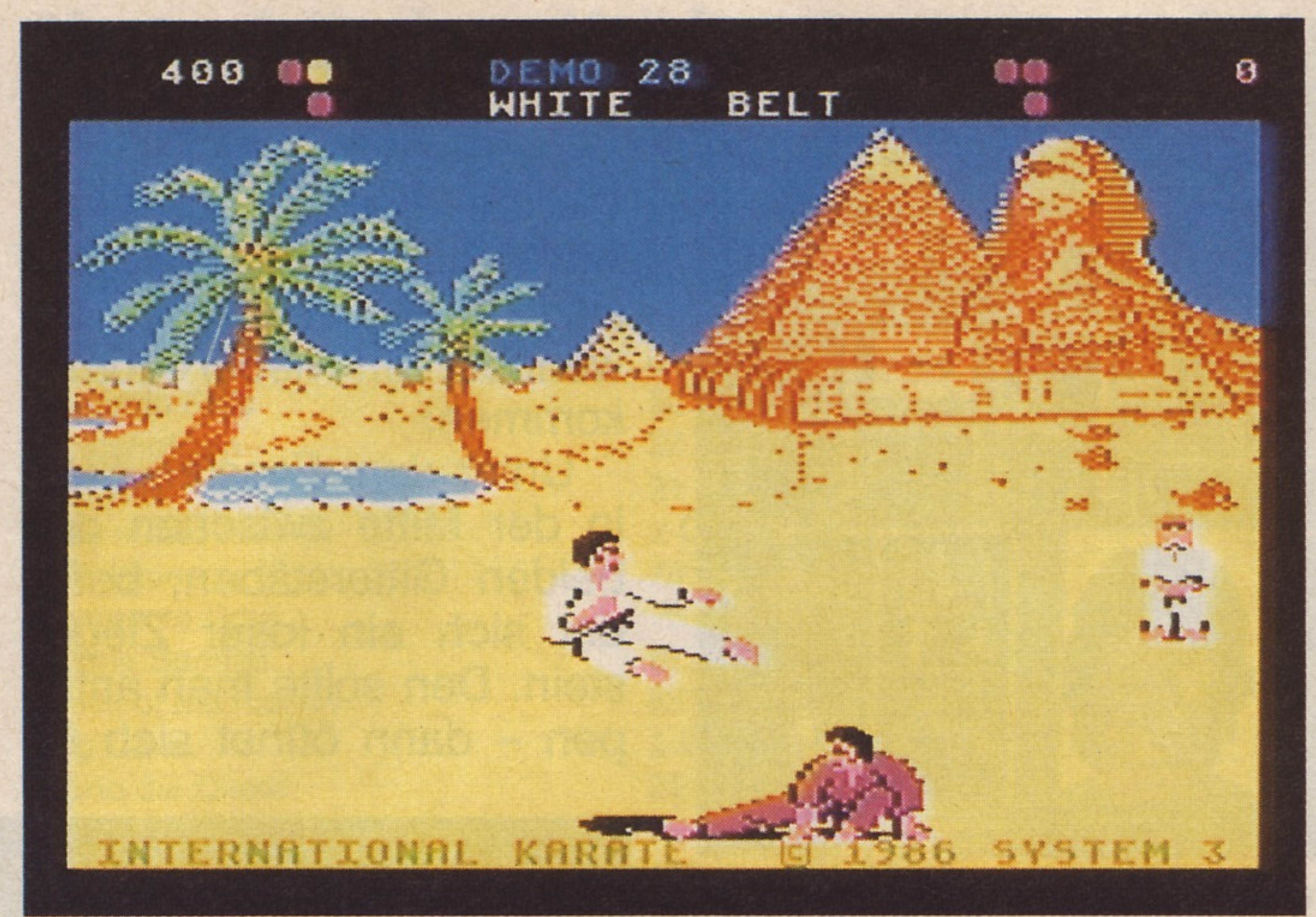
SRK (Stärke)	49 224	max. 18	s. Thorwal
GES (Geschicklichkeit)	49 225	max. 18	s. Gaht
KGH (Klugheit)	49 226	max. 18	s. Muspel
CHA (Charisma)	49 227	max. 18	s. Ackbah
ATT (Attacke)	49 228	max. 18	s. Schloß
PAR (Parade)	49 229	max. 17	
ERF (Erfahrung)	49 238/239/240 (241)	max. 999,999 (21)	

Sonstiges

Sextant	49 347	s. Thorwal
Feuerring	49 348	s. Burg Fulgar
Eichendolch	49 349	s. Burg Fulgar
Glasflöte	49 350	s. Mubrak
Splitter	49 351	s. Drachenhort
Kompaß	49 354	s. Mubrak
Lampe	49 355	s. Muspel
Fackeln	49 356	s. Muspel (max. 99)
Drachenkralle	49 358	s. Drachenhort

In Adresse 49 157 steht das aktuelle Transportmittel:
- 1: zu Fuß,
- 2: Pferd (s. Ackbah),
- 3: Einhorn (s. Gaht),
- 4: Schiff (s. Thorwal),
- 5: Feuerechse.

abhängigen Stadt Mubrak verrät, bekommt als Belohnung ebenfalls 1500 Goldstücke.
- In der Kneipe von Ackbah, der heiligen Stadt in der Wüste, erfahren Sie, wo die Zauberschwinge vergraben liegt. Diese Information kostet allerdings so viele Goldstücke, daß wir den Ort verraten wollen: Gehen Sie in die rechts von Ackbah gelegene Wüstenregion, suchen Sie den östlichsten Zipfel auf (Koordinaten D'M″ H'G″) und drücken Sie die Taste <S>.
- Das Stichwort für die Buchstabentafel in Gaht heißt Ghor.
- In Gaht bekommt man den Elbenbogen und das Einhorn.
- Der Name des Bösen (Lösungswort) lautet TROFNIH. Er setzt sich aus den richtig geordneten Kennbuchstaben der Städte zusammen: Thorwal (O), Gaht (T), Mubrack (R), Trisdic (F), Ackbah (N), Muspel (H) und Madraskan (I).
- Drücken Sie zwischen den vier Wasserbrunnen (»dem Wichtigsten in der Wüste«) die Taste <S>.
- Wenn man zwischen Mubrak und dem Festland, in der Mitte der tiefsten Stelle, erneut die S-Taste drückt, bekommt man die magische Axt.
- Beim Waffenhändler in Mubrak erhalten Sie ein verbotenes Blasrohr.
- Sprechen Sie mit dem Mann hinterm Spieltisch und wagen Sie ein Spielchen.
- Im Schloß sollten Sie sich mit dem Henker unterhalten.
- Der südöstliche Schloßturm wird Ihre Lachmuskeln strapazieren.
- Fragen Sie in der Hütte nach KRISTALL.
- Für 350 Goldstücke überläßt Ihnen der alte Seebär von Thorwal einen Sextanten.
- Die Koordinaten J'A″ C'N″ sind der Anfang eines Labyrinths, das in einem interessanten Schloß mündet.
- Das Labyrinth zum Lindwurm liegt in Bergen (Koordinaten C'F″ D'K″).



[4] International Karate: Zweikampf im Schatten der Pyramiden

Eliminator

Hier sind die Levelcodes:
- Level 2: AGONIC,
- Level 3: BLONDE,
- Level 4: CLICHE,
- Level 5: DIMPLE,
- Level 6: EDIBLE,
- Level 7: FEMALE,
- Level 8: GOBLIN.

Grand Prix Circuit

Wer bereits im höchsten Gang über die Piste brettert, sollte den Feuerknopf mehrmals schnell hintereinander drücken, um eine noch höhere Geschwindigkeit zu erreichen (Abb. 3).

Gremlins II

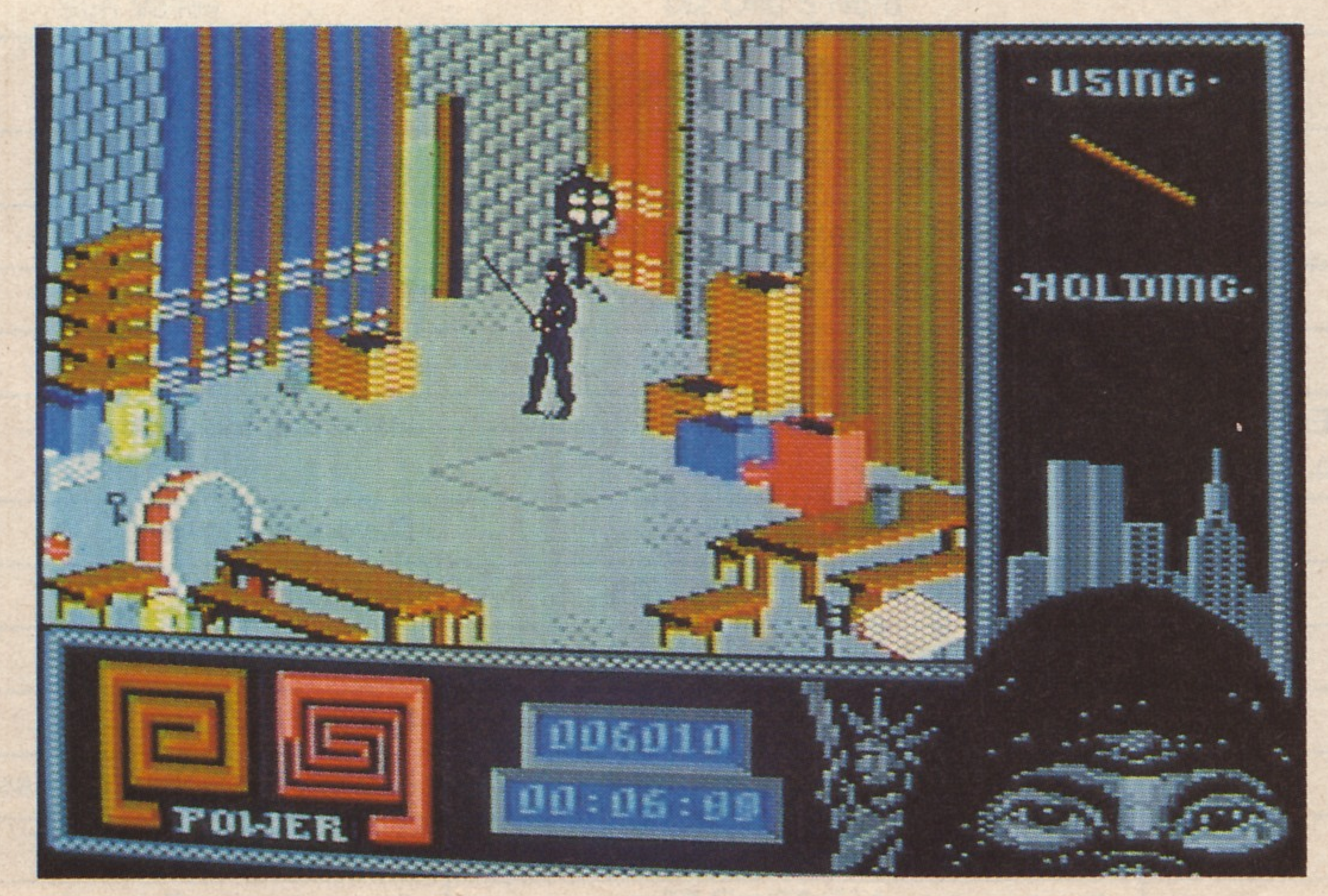
Wer den Namen »Sinatra« einträgt, erhält unendlich viele Leben!

Inspector Hecti in the Interchange

Hier die Paßwörter, die den Zugang zu höheren Levels ebnen (maximal vier Buchstaben!):
- Level 1: Moon,
- Level 2: Disk,
- Level 3: Duck,
- Level 4: Grim,
- Level 5: Tank,
- Level 6: Gold,
- Level 7: Cold,
- Level 8: Bang,
- Level 9: Mufc.

International Karate

Machen Sie in den ersten beiden Levels sofort nach Start (Abb. 4) eine Sprungrolle in Richtung Gegner und befestigen Sie ein Sprungtrittbrett damit's fix im Spiel weitergeht!



[5] Last Ninja III: im Dschungel der Großstadt

Kangarudy

Mit unseren POKEs ist man schnell am Ziel! Wer ein Modul besitzt, kann die POKE-Befehle in der entsprechenden Runde eingeben. Ohne Modul muß man die jeweilige Spielrunde starten, den Resetknopf drücken und die POKEs im Direktmodus eintippen. Mit den SYS-Befehlen kehrt man wieder ins Spiel zurück:

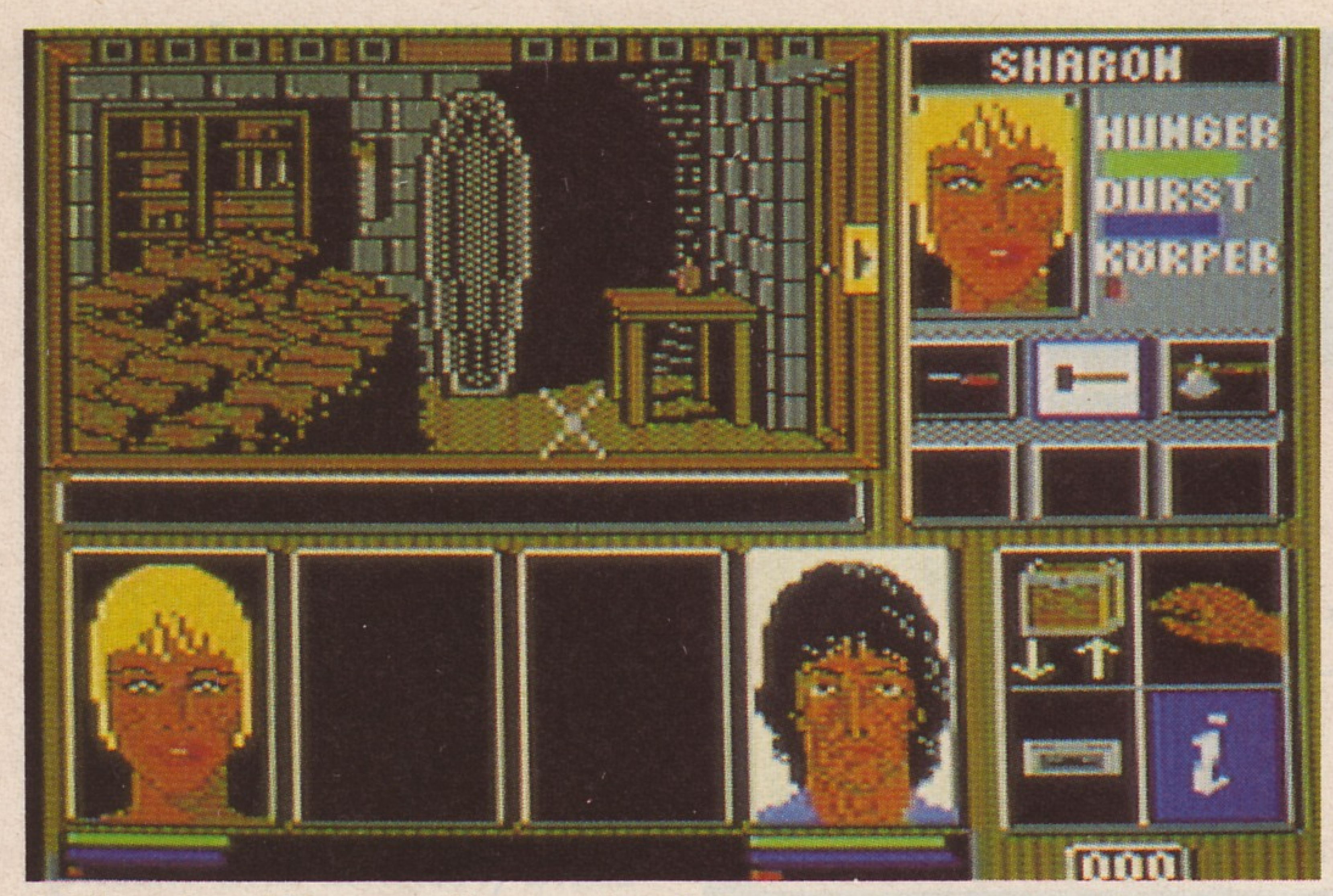
Land (Normal und Nacht)
POKE 20709,173: am Trampolin hängenbleiben,
POKE 11603,208: POKE 11604,45: unendliche Leben,
POKE 22387,173: unendliche viele Raketenrucksäcke,
POKE 21931,173: unendlich viele Fallschirme.
Neustart: SYS 17855.

Land (Nebel)
POKE 20724,173: am Trampolin hängenbleiben,
POKE 11529,208: POKE 11530,45: unendliche Leben,
POKE 22513,173: unendlich viele Raketenrucksäcke,
POKE 22058,173: unendlich viele Fallschirme,
Neustart: SYS 17835

Wasser (Normal)
POKE 19808,173: am Trampolin hängenbleiben,
POKE 11163,208: POKE 11164,45: unendliche Leben,
POKE 21445,173: unendlich viele Raketenrucksäcke,
POKE 20990,173: unendlich viele Fallschirme,
Neustart: SYS 17842

Wasser (Nebel)
POKE 19842,173: am Trampolin hängenbleiben,
POKE 11244,208: POKE 11245,45: unendliche Leben,
POKE 21593,173: unendlich viele Raketenrucksäcke,
POKE 21138,173: unendlich viele Fallschirme,
Neustart: SYS 17843.

Wasser (Nacht)
POKE 19816,173: am Trampolin hängenbleiben,
POKE 11100,208: POKE 11101,45: unendliche Leben,
POKE 21583,173: unendlich viele Raketenrucksäcke,
POKE 21128,173: unendlich viele Fallschirme,
Neustart: SYS 17885.



[6] Lords of Doom: Versteckt sich eine Mumie im Sarg?

Hier die Codewörter für die Spielrunden:
- Level 1-4 (Berlin/Darwin): HAIP,
- Level 2-4 (Berlin/Gerth): MAC,
- Level 3-4 (Berlin/Sydney): VASL,
- Level 4-3 (Berlin/Melbourne): GODS,

Endszene: END.

Wer den Traum (eine Schlüsselszene des Spiels) noch nicht beherrscht, kann mit folgendem Tip schon mal üben:
- Spiel laden und starten,
- Resetknopf drücken,
- Diskseite 1 einlegen,
- LOAD ″60″,8 und RUN eingeben.

Modulbesitzer sollten diese POKEs verwenden:
POKE 17014,76: POKE 17105,204: POKE 17016,65.

Last Ninja II

Drücken Sie zweimal <F1>, dann sind Sie im nächsten Level!

Last Ninja III

Um in den nächsthöheren Level zu kommen, muß man gleichzeitig <F3> drücken und den Joystick nach vorn bewegen (Abb. 5).

Lords of Doom

Schauder des Grauens jagen Ihnen bei diesem Rollenspiel-Adventure im 3-D-Look von Domark über den Rücken! Um mehr Infos über Vampire, Zombies, speziell über den Obervampir und Superzombie zu bekommen, muß man in die Bibliothek gehen. Die entsprechenden Bücher werden angeklickt und können so gelesen werden.

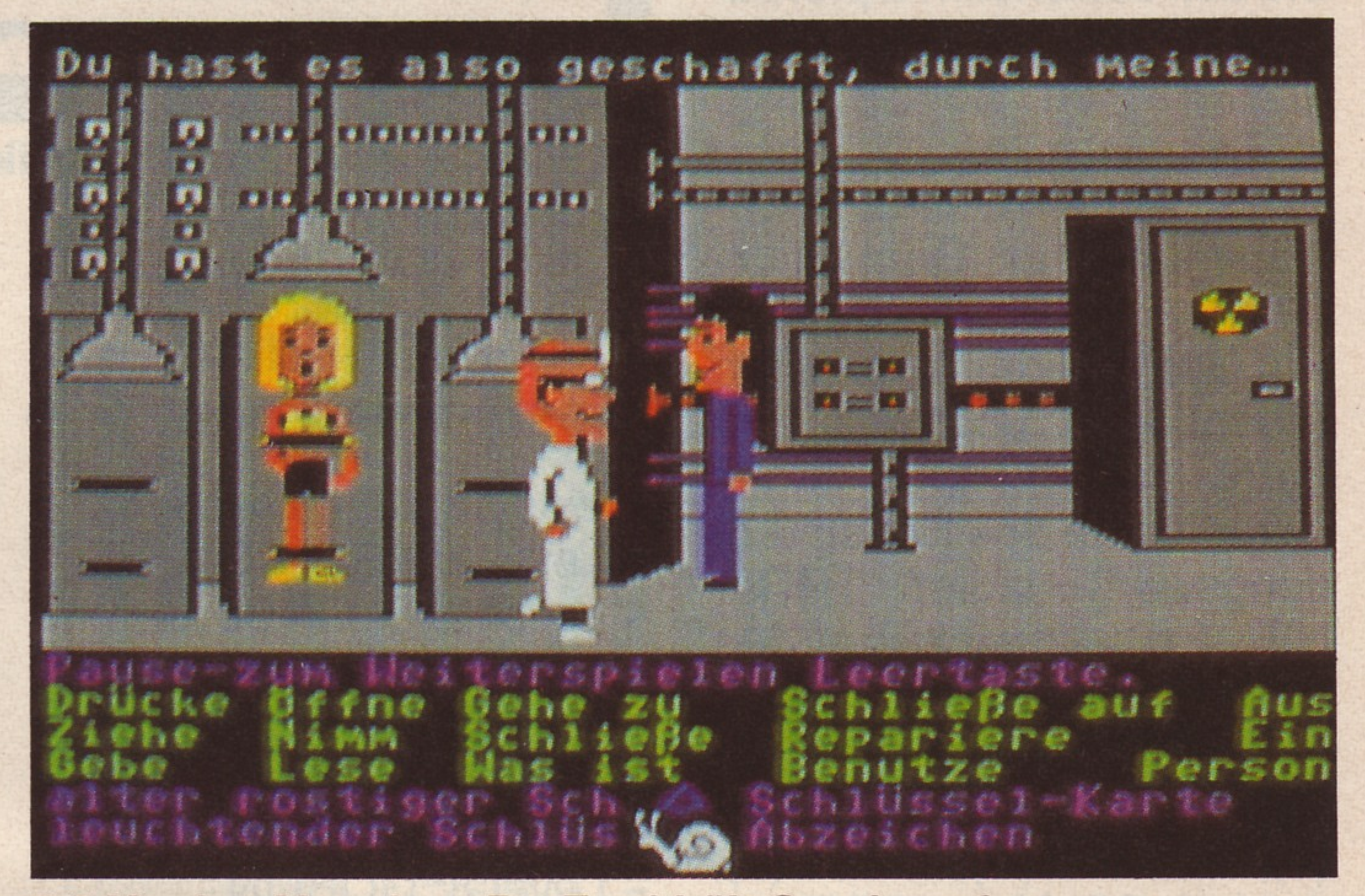
Will man die eigene Mannschaft (Party) vervollständigen, muß man telegrafieren. Der Telegrafenapparat ist im Haus neben der Bank, auf der Seite des Schreiners (Abb. 6).

Maniac Mansion

Wer bei diesem Lucasfilms-Adventure (Abb. 7) im Kerker sitzt, muß diesen Trick anwenden, um wieder rauszukommen:

Unter dem Fenster, exakt in der Mitte zwischen den beiden Gitterstäben, befindet sich ein loser Ziegelstein. Den sollte man antippen – dann öffnet sich für eine kurze Zeitspanne die linke Zellentür. Von dort geht's in den Reaktorraum. Achtung: Beeilen Sie sich!

Das Auto in der Garage startet man mit dem gelben Schlüssel. Das Vehikel fliegt in den Weltraum.



[7] Maniac Mansion: Dr. Fred hält Sandy gefangen.

Midnight Resistance

Versuchen Sie, eine ausreichend hohe Punktzahl zu erreichen. Das ist nämlich die Voraussetzung, daß man seinen Namen im Highscore verewigen darf. Anschließend muß man dafür sorgen, daß die Spielfigur alle Leben verliert. Bei der anschließenden Frage nach dem Namen muß man das Wort »Siamese« eintippen. Ab sofort besitzt man unendliche Leben!

Es gibt noch eine Methode, zu unendlichen Leben und Credits zu kommen: im Pausenmodus »Samanthalyon« eingeben!

Murder on the Mississippi

Tabelle 3 bringt die vollständige Passagierliste der »Delta Prinzess« (Abb. 8). Wer ist der Mörder?

New Zealand Story

Wer in diesem Spiel (Abb. 9) nach unendlich vielen Leben giert, muß alle Buchstabentasten für die beiden

Murder on the Mississippi (Passagierliste)

Name	Geburtsdaten	an Bord	von Bord	Kabine
Raleigh Poindexter Cartwright III	Raleigh, North Carolina, 31.10.1854	St. Louis, Missouri	New Orleans, Lousiana	4
Daisy du Pree	Biloxi, Mississippi, 21.08.1882	St. Louis	New Orleans	8
Kreisrichter Broderick Ishmael Carter	Duluth, Minnesota, 25.12.1845	Cairo, Illinois	New Orleans	9
Reverend Aloysius McMurdo Godwin, Erste Kirche von St. Argyle of the Willows, Cairo, Illinois	Perth, Schottland, 01.06.1844	Hannibal, Missouri	New Orleans	12
Lionel Humphreys	Cincinatti, Ohio, 12.02.1837	Davenport, Iowa	New Orleans	15
Twylla Smallworth	Carson City, Nevada, 23.05.1875	St. Louis	New Orleans	20
Gladys Thrillington Des Plaines	Boston, Massachusetts, 15.03.1842	Davenport	New Orleans	23
Henry Stocker	Cincinatti, Ohio, 30.08.1876	Mitglied der Crew	New Orleans	27
Williard Overbright	Wombat, Mississippi, 22.01.1856	Kapitän der Delta Princess	Steuerhaus	
Sir Charles Foxworth	East Grinstead, England, 17.11.1863			
Regis Phelps	Claphan Junction, England, 12.01.1848	Cairo, Kentucky	New Orleans	3

Wörter TRY CHEATING gleichzeitig drücken. Achtung: Warten Sie, bis sich der Bildschirmrahmen grau färbt!

Ninja Rabbit

Level 2 und 3 sind ziemlich schwer. Wer's nicht geschafft hat, sollte vor dem erneuten Laden des Levels 1 die Floppy ausschalten. Das Spiel geht dann dort weiter, wo man ausgestiegen ist.

Rings of Medusa

In diesem Rollenspielklassiker sind fünf Dinge zu finden, um die Hexe Medusa zu vertreiben. Damit Sie nicht ziellos durchs Gelände irren, haben wir eine Liste aller wichtigen Koordinaten von Städten, Burgen, Inseln usw. zusammengestellt (Tabelle 4).

Rodland

Wollen Sie unendlich viele Continues erreichen? Dann tragen Sie in die High-score-Liste ONLY JOKING! ein!

Shiftrix

Diese Paßwörter öffnen den Zugang zu den Levels:
- 05: fish,
- 10: hole,
- 15: mice,
- 20: dark,
- 25: park,
- 30: cure,
- 35: dead,
- 40: wave,
- 45: tsom.

Sly Spy

James Bond ist nicht totzukriegen: Wilde Verfolgungsjagden per Auto oder Rennboot erwarten Sie in diesem Spiel. Die ominöse Agentennummer »007« und die Eingabe von SHAKEN NOT STIRRED bringen unendlich viele Leben!

Rings of Medusa (Städte, Burgen, Inseln)

Städte auf dem Kontinent

Name	Koordinaten
Indians Garden	44 West/ 7 Süd
Joshua Town	50 West/ 3 Süd
Inner City	61 West/ 2 Nord
Klamath Falls	50 West/20 Nord
Volcanotown	37 West/22 Nord
KLoyola	31 West/ 8 Nord
City of two Rivers	2 Ost/21 Süd
Gladstone	78 West/ 7 Nord
Dynamite Rock	78 West/12 Süd
Gloria Springs	67 West/13 Süd
Rock of the Falcon	55 West/28 Nord
Big Cave	3 West/17 Nord
Porto die Cianti	22 West/25 Nord
Hot Desert	78 West/28 Süd
Porttown	152 West/24 Süd
Maia Village	116 West/27 Süd
Oak-Greek Village	99 West/21 Süd
Brown Mountain	88 West/22 Süd
Malou Town	105 West/ 6 Süd
Palm Village	100 West/ 3 Süd
Incline Village	9 Ost/28 Süd
Lonely Village	9 West/28 Süd
Daredevil Don Town	26 West/25 Süd
Greatplains	19 Ost/25 Süd

Burgen auf dem Kontinent

Name	Koordinaten
Mountain Fortress	48 West/ 7 Nord
Schloß Seacastle	10 West/ 8 Nord
Fort Worth	44 West/ 2 Nord
Big Tower	61 West/20 Nord
Forgotten Tower	0 Ost/23 Nord
Y-Castle	9 West/28 Nord
Grooby Castle	2 West/30 Süd
Nameless	29 West/28 Nord
Newcastle	93 West/ 7 Süd
Castle of Glory	105 West/16 Süd
Mac Nepp's Castle	82 West/15 Süd
Hawkcrest	55 West/27 Süd

Inseln

Name	Koordinaten
Insel 1	152 West/67 Nord
Insel 2	116 West/ 0 Süd
Insel 3	5 West/63 Süd
Insel 4	50 Ost/30 Süd

Städte auf den Inseln

Name	Koordinaten
Insel 1:	
Sunshine City	152 West/67 Nord
Deathtown	133 West/ 66 Nord
Waterwheelfalls	116 West/67 Nord
Insel 2:	
Snake City	120 Ost/ 0 Süd
Sun Valley	132 Ost/ 5 Nord
Insel 3:	
New London	9 West/74 Süd
Island City	19 Ost/72 Süd
Insel 4:	
Little Harbour	50 Ost/30 Süd

Burgen auf den Inseln

Name	Koordinaten
Insel 1:	
Slave Fortress	124 West/67 Nord
Scott's Castle	140 West/78 Nord
Insel 2:	
Fort Clatsop	139 Ost/ 2 Nord
Soldiers Death	153 Ost/ 4 Nord
Insel 3:	
Falconcrest	0 Ost/69 Süd
Insel 4:	
Small Castle	57 Ost/27 Süd

Soul Crystal

Unser Teillösungsweg zu diesem Adventure wird Sie eine beträchtliche Strecke weiterbringen:

W, N, betrachte Tresen, nimm Prospekt, öffne Prospekt, betrachte Prospekt, drücke Klingel, drücke Klingel, drücke Klingel, sprich mit Portier, nimm Zimmerschlüssel, W, betrache Zimmertür, entriegle Zimmertür, öffne Zimmertür, S, betrachte Stuhl, nimm Badehose, N, O, N, betrachte Eßtisch, betrachte Speisekarte, sprich mit Dorfbewohner, S, S, O, O, N, verliere Jeans, verliere Prospekt, verliere T-Shirt, verliere Turnschuhe, verliere Zimmerschlüssel, wende Badehose auf Dave an, N, W, N, N, O, N, hilf Einhorn, sprich mit Einhorn, nimm Kristallkugel, W (Codewortabfrage), W, betrachte Erdloch, betrachte Notiz, W, W, drücke Holztür, sprich mit Mylgor, wende Messer auf Dave an, wende Blut auf Vertrag an, gib Vertrag an Mylgor, gib Messer an Mylgor, sprich mit Mylgor, S, wende Dave auf Bett an, N, sprich mit Mylgor, wende Baumwollhemd auf Dave an, nimm Elixier, wende Fellstiefel auf Dave an, wende Hose auf Dave an, öffne Haustür, N.

Terminator 2 (Judgment Day)

Wer diesen Film mit Arnold Schwarzenegger und Linda Hamilton im Kino oder auf Video gesehen hat, erinnert sich bestimmt an den mörderischen Zweikampf zwischen dem (gutartigen) Terminator T800 (= älteres Modell) und der nahezu unzerstörbaren Hyper-Version T1000! Dieser Killer-Androide konnte sich in jede x-beliebige Molekularform verwandeln. Mit diesen POKEs mogelt man sich unbeschadet durchs ganze Spiel. Voraussetzung: Sie funktionieren nur mit einem geeigneten Modul!



[8] Murder on the Mississippi: Einer der Passagiere ist der Mörder

– **Level 1:** POKE 6706,165 (unendliche Energie), POKE 4208,208 (T1000 stirbt sofort).

Drücken Sie sofort den Feuerknopf, wenn der Screen erscheint und kippen Sie den Joystick nach rechts. T800 nimmt eine Abwehrstellung ein, in der ihm der Gegner nichts anhaben kann (Abb. 10). Befindet sich das Gesicht von T1000 unmittelbar vor der Faust, muß man den Joystick schnell nach links (nicht ruckartig!) und sofort wieder nach rechts bewegen. Lassen Sie den Gegner unbedingt zuerst zuschlagen! Damit übersteht man den ersten Level ohne Energieverlust.

– **Level 2:** POKE 5031,165 (unendliche Energie für den Terminator), POKE 5039,165 (unendliche Energie für John, den Knaben).

Dieser Level ist ziemlich schwierig. Hier kommt's vor allem auf Schnelligkeit und Reaktionsvermögen an. Zu Beginn fährt man mit dem Motorrad auf einem sehr engen Weg (Abb. 11). Erhöhen Sie also nicht sofort die Geschwindigkeit und schauen Sie beim Fahren nicht aufs Motorrad! Achten Sie lieber auf die Bilder, die am oberen Screen-Rand auftauchen. Fahren Sie nie direkt geradeaus, sondern folgen Sie der Linie der Steine. Wenn T1000 bis auf ca. ein bis anderthalb Meter herangekommen ist, drückt man den Joystick nach vorn, um schneller zu werden. Flitzen Sie ruhig durch die Pfützen, das bringt keine Nachteile!

– **Level 3:** POKE 8266,00 (hält die Zeit an), POKE 8266,01 (Zeit läuft wieder).

In diesem Level kann T800 neue Energie tanken. Prägen Sie sich das Bild gut ein. Setzen Sie zunächst die Farbbalken zusammen, die Zahlen braucht man vorerst nicht zu beachten. Sind die Balken korrekt geordnet, muß man die Zahlen in die richtige Position schieben (1 = gelb, 2 = blau, 3 = rot, 4 = grün). Das bringt die Energie des Terminators wieder auf volle Touren!

– **Level 4:** POKE 9149,165: POKE 9322,165 (unendliche Leben für Sarah. Sie ist jetzt immun gegen Schläge von links oder rechts!).

Das ist der mit Abstand schwierigste Level. Man muß rasend schnell reagieren und die Fahrstühle in der richtigen Reihenfolge abklappern (von der obersten Ebene bis zum Ausgang unten rechts, Abb. 13). Sobald sich ein Gegner in den Weg stellt, muß man ihn per Joystick bearbeiten (Feuer drücken, so schnell und oft es geht – Dauerfeuer nützt aber nichts!). Ist der Angreifer erledigt, sofort zum nächsten Fahrstuhl weiterflitzen. Es ist sehr wichtig, diesen Level ohne großen Energieverlust zu überstehen.

– **Level 5:** POKE 6704,165 (unendliche Energie), POKE 4214,208 (Tod dem T1000!).

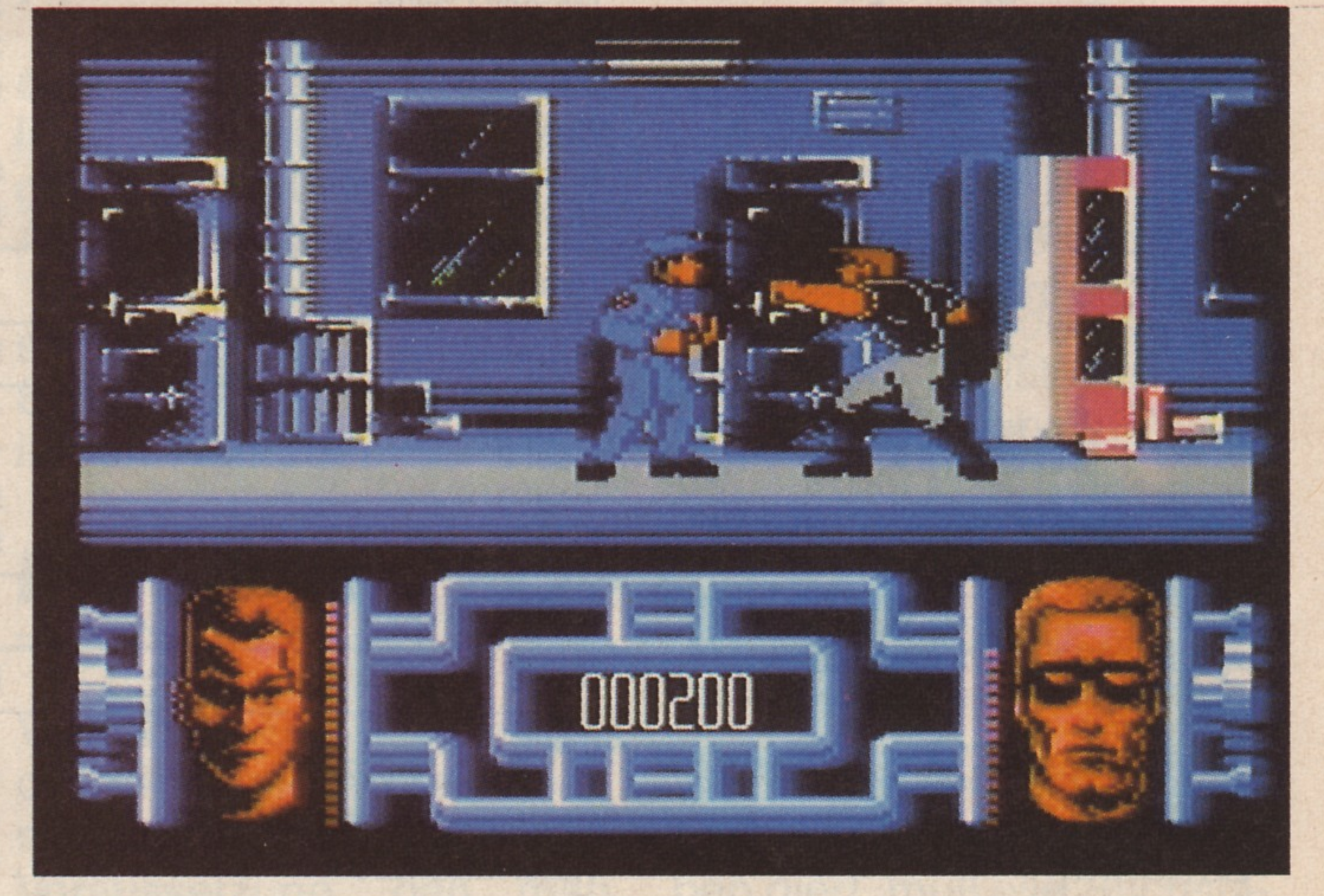
Dieser Level ist wie Level 1 zu lösen, der Gegner ist aber viel schneller. Äußerste Konzentration!

– **Level 6:** POKE 7000,00 (Stoppt die Zeit), POKE 7001,01 (Zeit läuft weiter).

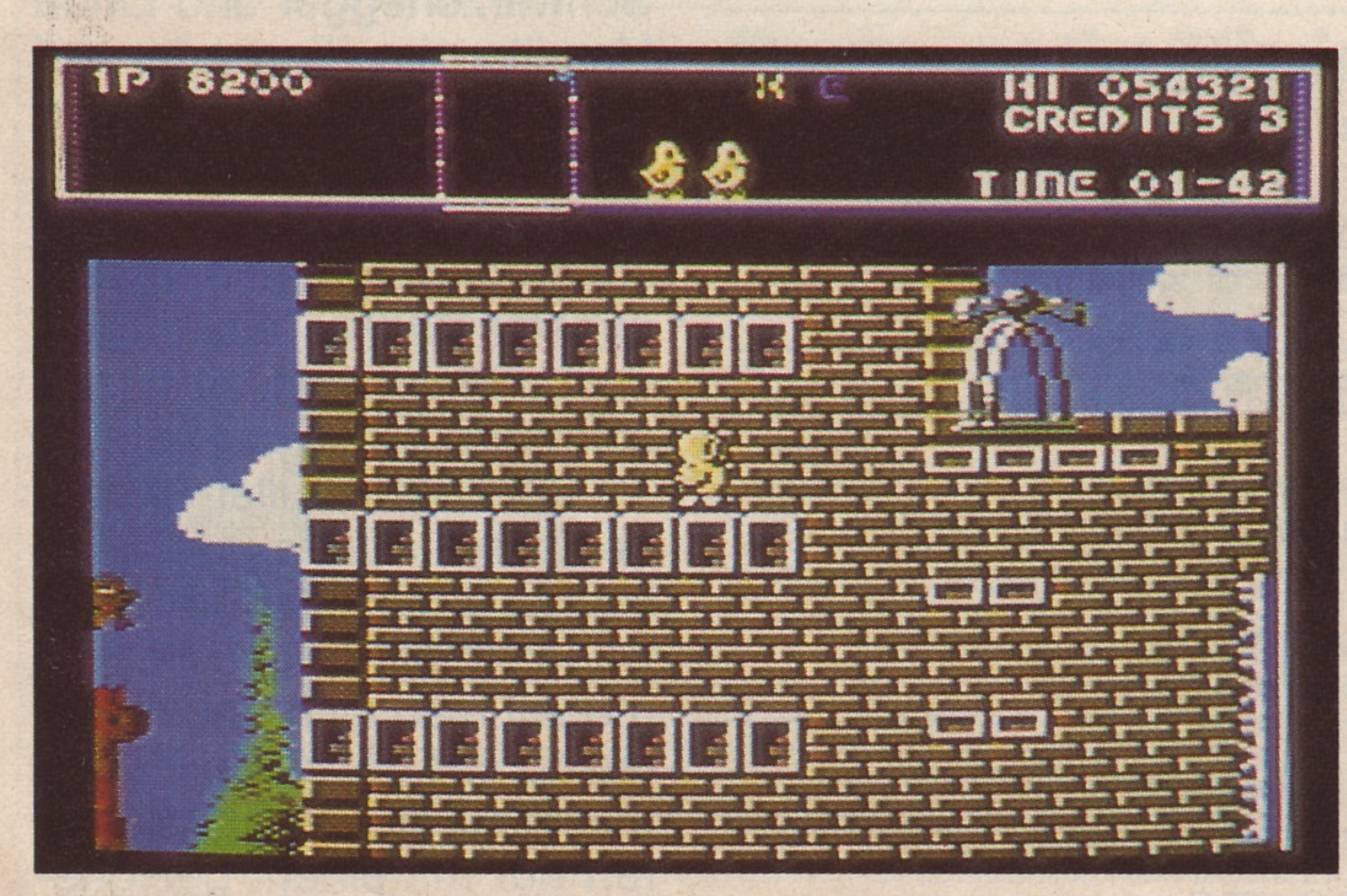
Verlorene Energie kann man in diesem Level wieder auffrischen. Vorher muß man ein Puzzle zusammensetzen (Teil eines Gesichts). Ein Feld bleibt immer frei, alle angrenzenden Puzzleteile verschieben sich je nach Joystick-Bewegung – bis das Puzzle stimmt (Abb. 12).

– **Level 7:** POKE 4770,165 (der Terminator wehrt alle Schüsse ab).

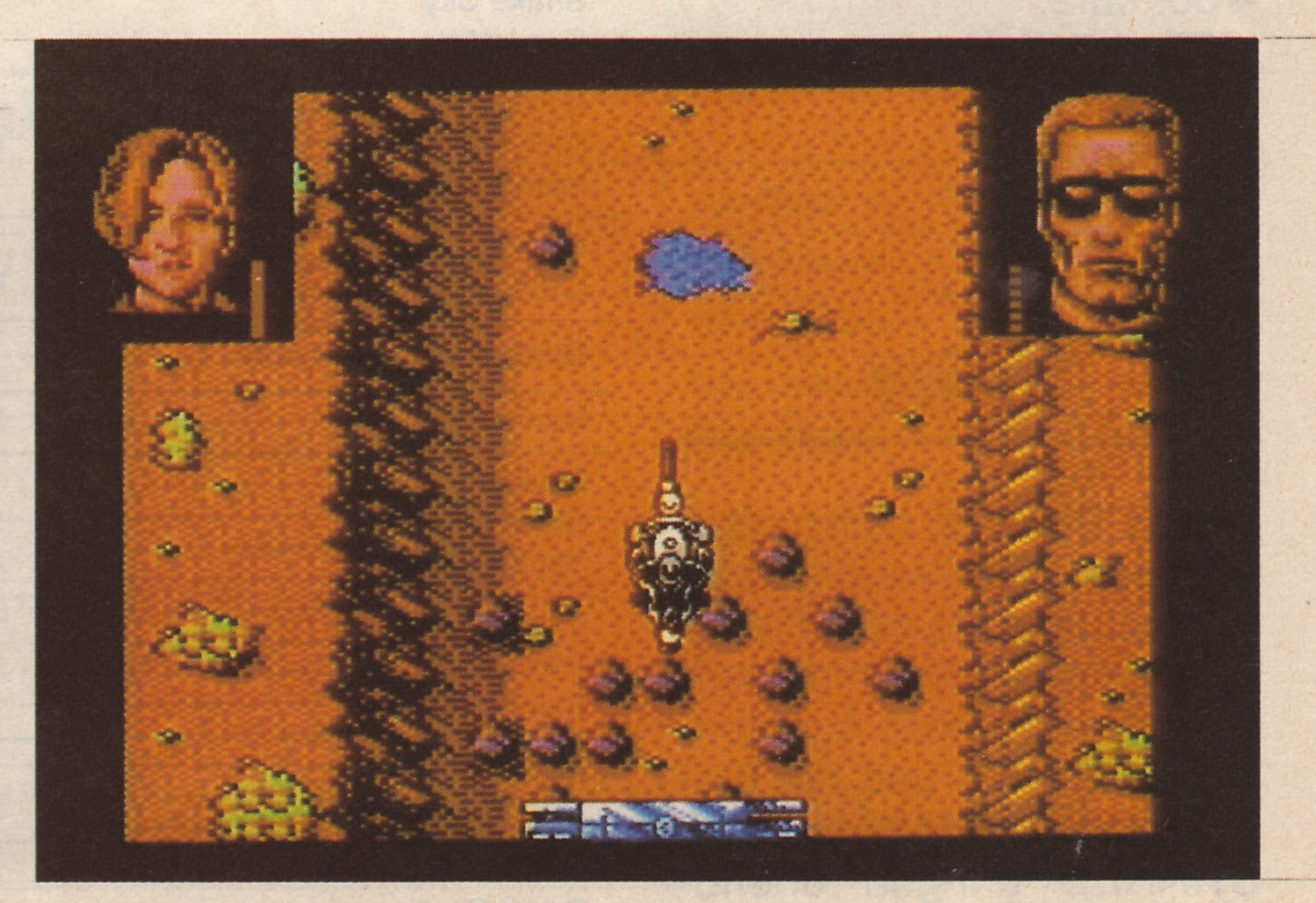
Die Spielfigur erscheint rechts oben und muß sich zum Levelausgang in der untersten Ebene links durchschlagen (Abb. 14). Achtung: Den Lift kurz vor dem Ausgang darf man nicht benutzen! Taucht ein Feind auf, verhält man sich passiv (Joystick zurück) und geht in Deckung. Da alle



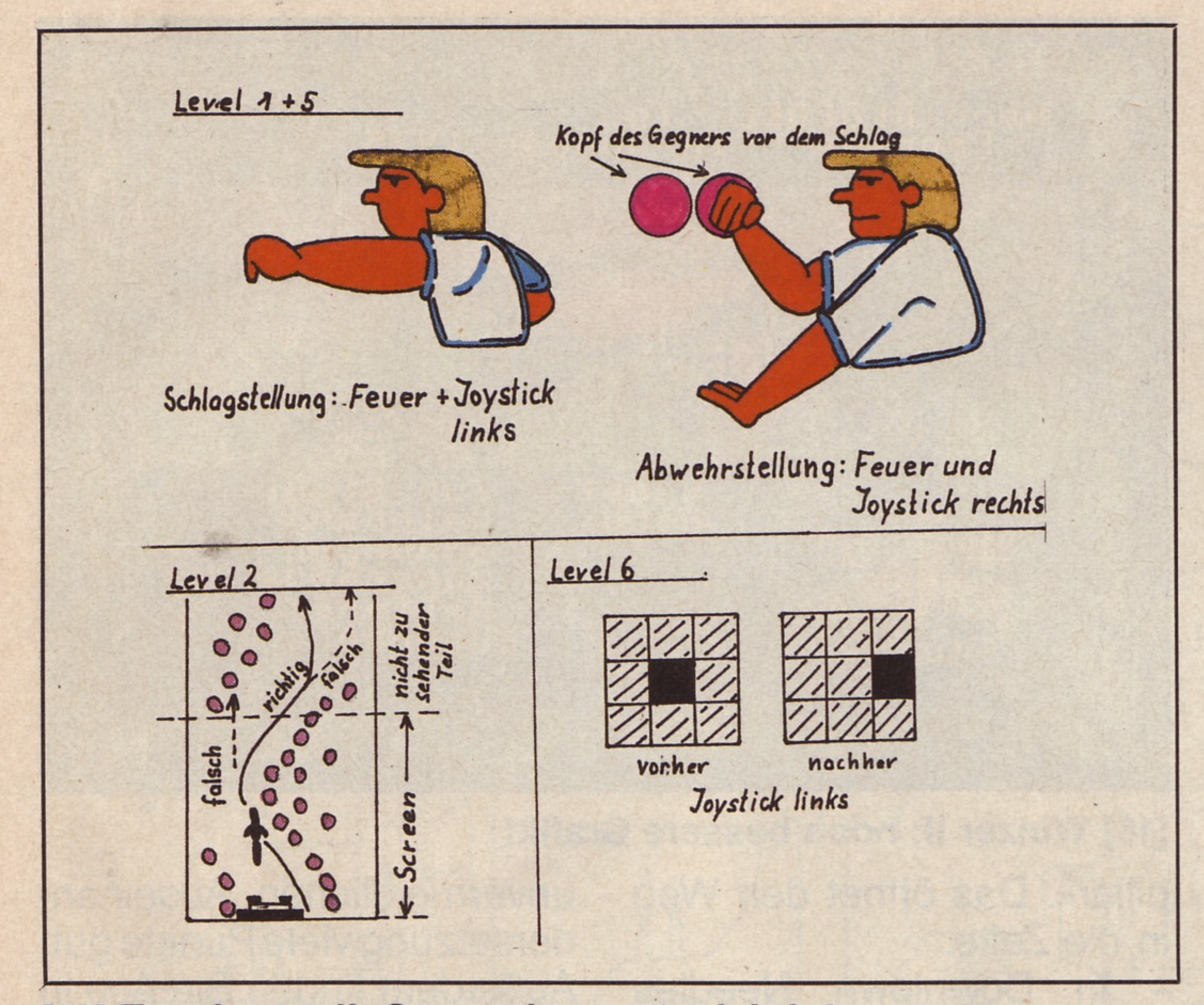
[10] Terminator II: Level 1



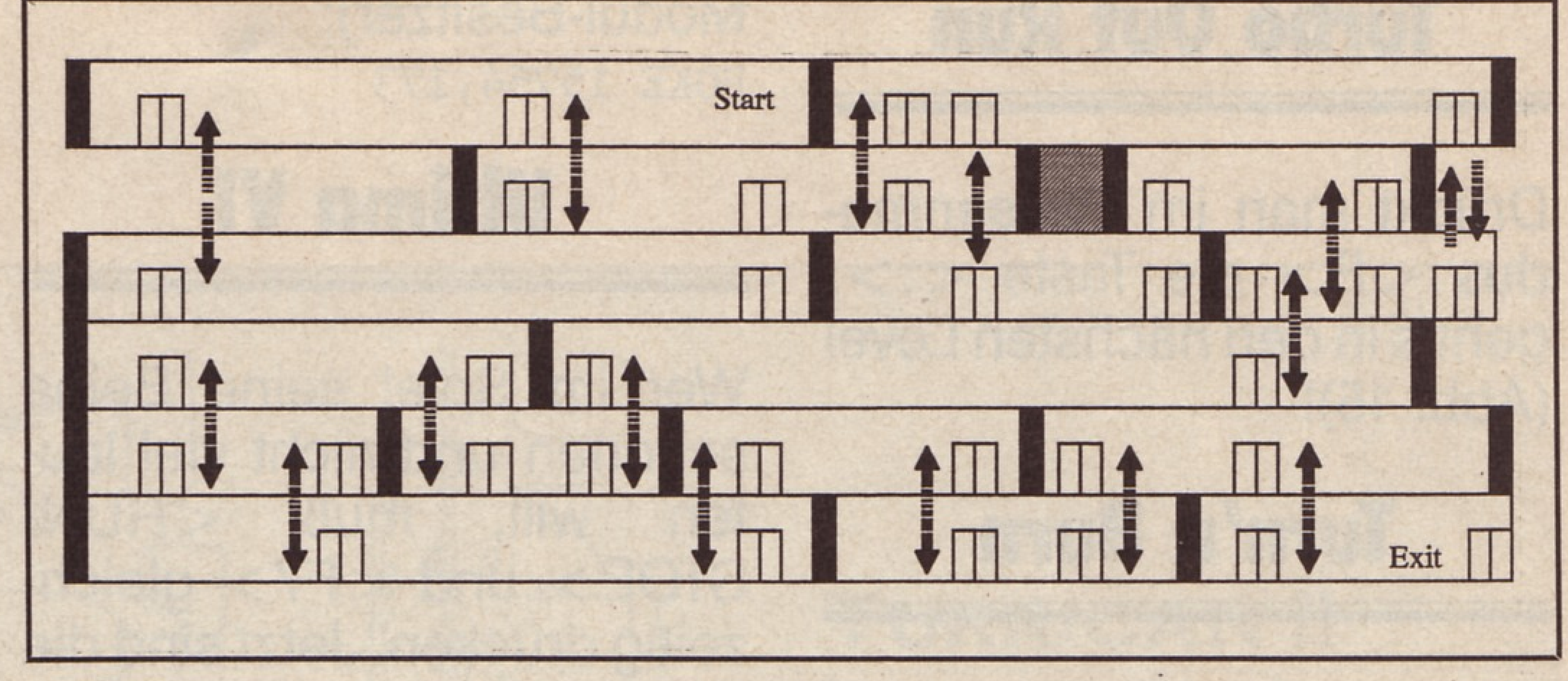
[9] New Zealand Story: Der Kiwi rettet kleine Vögel



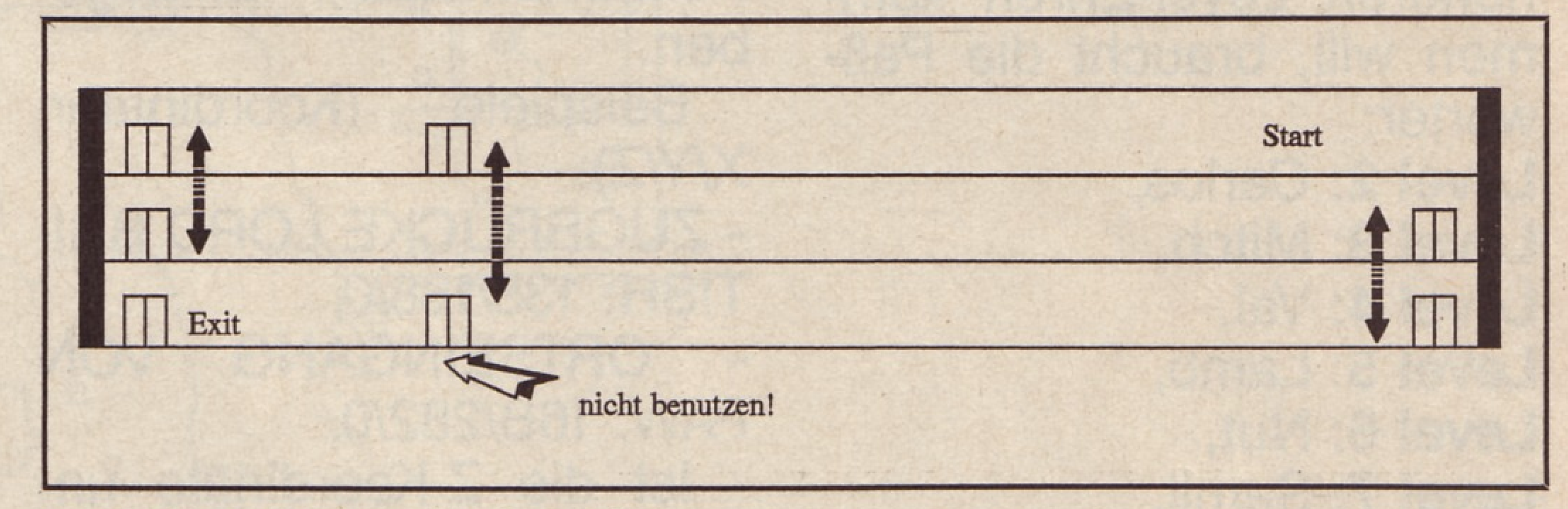
[11] Terminator II: Level 2



[12] Terminator II: So macht man's richtig!



[13] Terminator II: Level 4



[14] Terminator II: Level 7

Gegner in einem bestimmten Rhythmus feuern, kommt man während der kurzen Feuerpausen aus seiner Deckung (Joystick loslassen) und ballert, was das Zeug hält!

- **Level 8:** POKE 5077,165: POKE 4825,165 (unendliche Energie für den Terminator), POKE 4825,165 (und für Sarah).

Sarah und T800 sitzen im LKW und versuchen T1000 (im Hubschrauber) zu entkommen. Hier gilt das Spielprinzip von Level 2: Also Dauerfeuer rein und Barrikaden, Baustellen und geparkten Autos ausweichen!

- **Level 9:** POKE 6717,165 (unendliche Energie).

The Mask of The Sun

Mit unseren Tips läßt sich dieses Grafik-Adventure bestimmt viel leichter lösen:

- In der kleinen Hütte sollte man der alten Frau die gesamte eigene Verpflegung überlassen,
- setzen Sie der kopflosen Statue das Haupt wieder auf. Achtung: Da dies aber momentan zu schwer ist, muß man alle Sachen, die man bei sich trägt, vorübergehend ablegen. Ausnahme: die Vitaminpillen. Geben Sie diese auf gar keinen Fall aus der Hand!
- Halten Sie die Pistole griffbereit, bevor Sie die alte Ruine betreten – sonst wird's Ihnen leid tun, nicht auf unseren Rat gehört zu haben.
- Die Skelette im alten Gemäuer (sie bewachen die Schale) beseitigt man mit dem Amulett,
- will man die Ruine verlassen, muß die Urne auf dem Podest links auf den Sockel rechts gesetzt werden: Der Ausgang öffnet sich!

The Second World

Bei dieser Edel-Handels-Wirtschafts-Regierungs-Simulation nach dem Vorbild »Kaiser« kommt's vor allem auf den ersten Spielzug an. Unsere Tabelle 5 bringt alle Angaben.

The Second World (Übersicht)

Land	Nr.	Einwohner f. 100%	Fläche qkm	Preis	Korn	Soja	Gemüse	Obst	Wasser
Traxenia	1	20 736	1023	1 657 731	6579	6579	6320	8159	8159
Moria	2	14 858	733	1 164 773	4500	4500	4323	5581	5581
Zirkonia	3	21 243	1048	1 624 400	6599	6339	8184	8184	
Merbedus	4	16 986	838	1 298 900	5279	5279	5071	6547	6547
Nariglia	5	14 858	733	1 136 150	4619	4437	5728	5728	
Ligodia	6	27 608	1362	2 111 100	8579	8579	8241	10 639	10 639
Brydasia	7	12 750	629	974 950	3959	3959	3803	4910	4910
Lollyfob	8	40 378	1992	3 087 600	12 538	12 538	12 044	15 549	15 549
Caldenia	9	46 743	2306	3 574 300	14 518	14 518	13 946	18 005	18 005
Lormenia	10	23 371	1153	1 787 150	7259	8973	9002	9002	
Merlon	11	27 608	1362	2 111 100	8579	8579	8241	10 639	10 639
Roglor	12	31 864	1572	2 436 600	9898	9509	12 276	12 276	
Itilia	13	16 986	838	1 298 900	5279	5279	5071	6547	6547
Normelan	14	31 864	1572	2 436 600	9898	9898	9509	12 276	12 276
Juadyp	15	10 621	524	812 200	3299	3299	3299	4092	4092
Sirtago	16	6364	314	486 700	1979	1979	1901	2455	2455
Shirfog	17	8493	419	649 450	2639	2639	2535	3273	3273
Fiereth	18	23 371	1153	1 787 150	7259	7259	6973	9002	9002
Kerkira	19	33 993	1677	2 599 350	10 558	10 142	13 094	13 094	
Czeldany	20	19 114	943	1 461 650	5939	5939	5705	7365	7365

Turbo Out Run

Drückt man im Pausenmodus <P> die Taste <:>, geht's in den nächsten Level (Abb. 15)!

Turn'n Burn

Wer beim Kampf im All zu höheren Level-Ehren kommen will, braucht die Paßwörter:

Level 2: Carlos,
Level 3: Mitch,
Level 4: Val,
Level 5: Lamb,
Level 6: Nut,
Level 7: Samll,
Level 8: Rate,
Level 9: Tree,
Level 10: Delta.

Tusker

Um gleich bei einem bestimmten Level einzusteigen, gibt's einen Trick:

Laden Sie das Spiel, starten Sie aber nicht mit RUN, sondern geben Sie NEW ein!

Möchten Sie z.B. in Level 2 starten, heißt die Ladeanweisung:

```
LOAD"2.THE    VILLAGE",8,1
```

Achtung: Beachten Sie den Zwischenraum von vier Leerzeichen!

Mit SYS 2064 und anschließendem RUN wird das Spiel im gewünschten Level gestartet.

Twinworld

Unendliche Leben gibt's mit diesem POKE (nur für Modul-Besitzer):

```
POKE 15754,173
```

Ultima VI

Wer im Spiel seine Beine schonen und nicht viel laufen will, muß <RUN/STOP> und <F7> gleichzeitig drücken. Jetzt sind die Standardkoordinaten als Hexadezimalzahl einzugeben.

Beispiele (Koordinaten X/Y/Z):

- ZUGBRÜCKE LORD BRITISH: 133/188/0,
- ORTSEINGANG VON PAW: 16B/282/0.

Ist die Z-Koordinate ungleich »0«, landet man in der UNTERWELT.

Achtung: Die Koordinaten müssen existieren, sonst stürzt das Spiel ab!

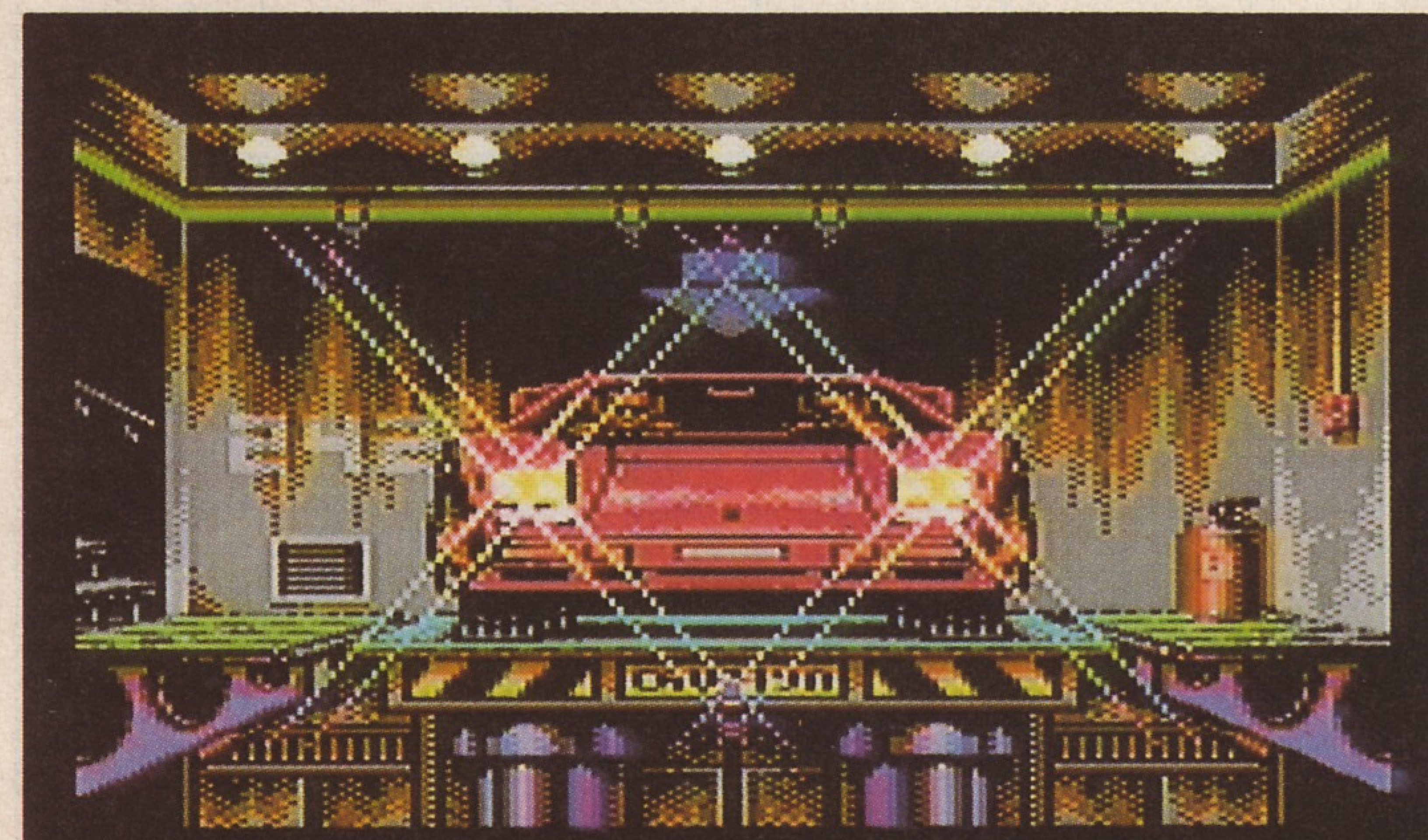
USS John Young

Wer sich zu Spielbeginn als PIERCE ausgibt, kann alle Missionen wählen!

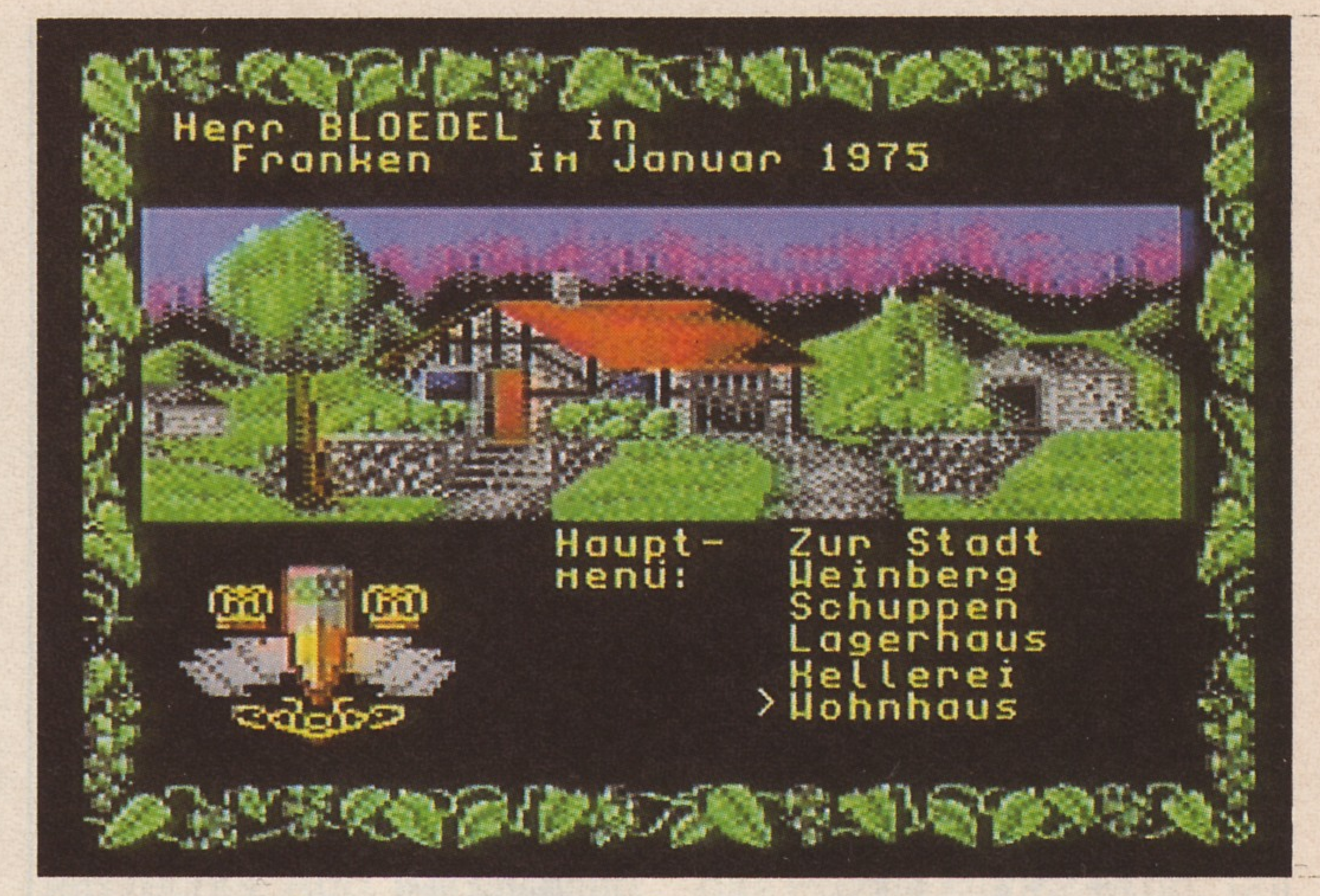
Wasteland

Mit unseren Tips löst man das Rollenspiel im Handumdrehen:

- Bei den Desert Nomads trifft man im hinteren Zugteil den Brakeman. Er gibt Ihnen den Auftrag, eine Visa-Card zu Headcrusher in Quartz zu bringen. Der betreibt im Südosten der Stadt eine Kneipe: Sein Lieblingsgericht ist Visa-Card mit Erdnußbutter. Wer ihm diese Spezialität vor die Nase hält, erfährt das Paßwort »Caterpillar«. Das öffnet den Weg in die Zelte.



[15] Turbo Out Run: Chromblitzend und poliert in den nächsten Level.



[16] Winzer II: noch bessere Grafik!

- In Downtown Needles heißt das Paßwort »Acapulco«, das für den Abschußcode »Motekim«.
- Heben Sie sich die Guardian Citadel bis zum Schluß auf. Wer gegen die feindlichen Bewohner eine Chance haben will, braucht unbedingt Energiewaffen (Laser Carbine, Ion Beamer usw.). Geladen werden die Superwaffen mit den Power Packs – also nicht vorher wegwerfen!
- Der Bloodstaff liegt gut bewacht unter dem »Temple of Blood«. Um dort einzudringen, zieht man das »heilige Spiel« durch: Vom Spielfeld aus geht's in diese Richtungen: N-W-W-W-W-N-N-E-E-E-E-E-S-E-E-N-N-N-N-W-W-S-W-W-W-W-N-N-E-E. Anschließend teilt man dem Wächter die Schrittzahl mit (30): Der erlaubt Ihnen dann, die Insel zu betreten. Vorsicht: Dort bekommen Sie es neben einem hinterhältigen Heckenschützen auch mit einigen Laserwaffen zu tun. Der Bloodstaff muß zum Tempel der »Servants of the Mushroom Clowd« gebracht werden.
- Bevor man sich nach Las Vegas wagt, sollte man zuerst in Quartz und Needles gründlich aufräumen,
- Uglys Bande hält den Bürgermeister und dessen Tocher gefangen – selbstverständlich muß man beide befreien. Die Gangster verschanzen sich im Courthouse (schräg rechts oberhalb der Bar). Mit ausreichend Munition macht man in der unvermeidlichen Auseinandersetzung viele Punkte gut. Außerdem finden Sie Ace in der Räuberhöhle.
- Wer den Munitionsbunker oder Uglys Safe mehrmals ausräumen will, muß eine neue Charakterdiskette erzeugen. Bei der Aufforderung »Enter new location (Y/N)« schiebt man die neue Disk ins Laufwerk, drückt <Y> und bedient sich nach Herzenslust. Speichern muß man allerdings wieder auf die Original-Charakterdisk!

Winzer

In der Stadt muß man eine Werbeagentur besuchen, den europäischen Fernsehsender wählen und alle Zahlen auf »9« stellen. Ab sofort besitzt man genügend Geld, um sein Weinimperium weiter auszubauen. Inzwischen gibt's bereits eine Fortsetzung: Winzer II (Abb. 16).

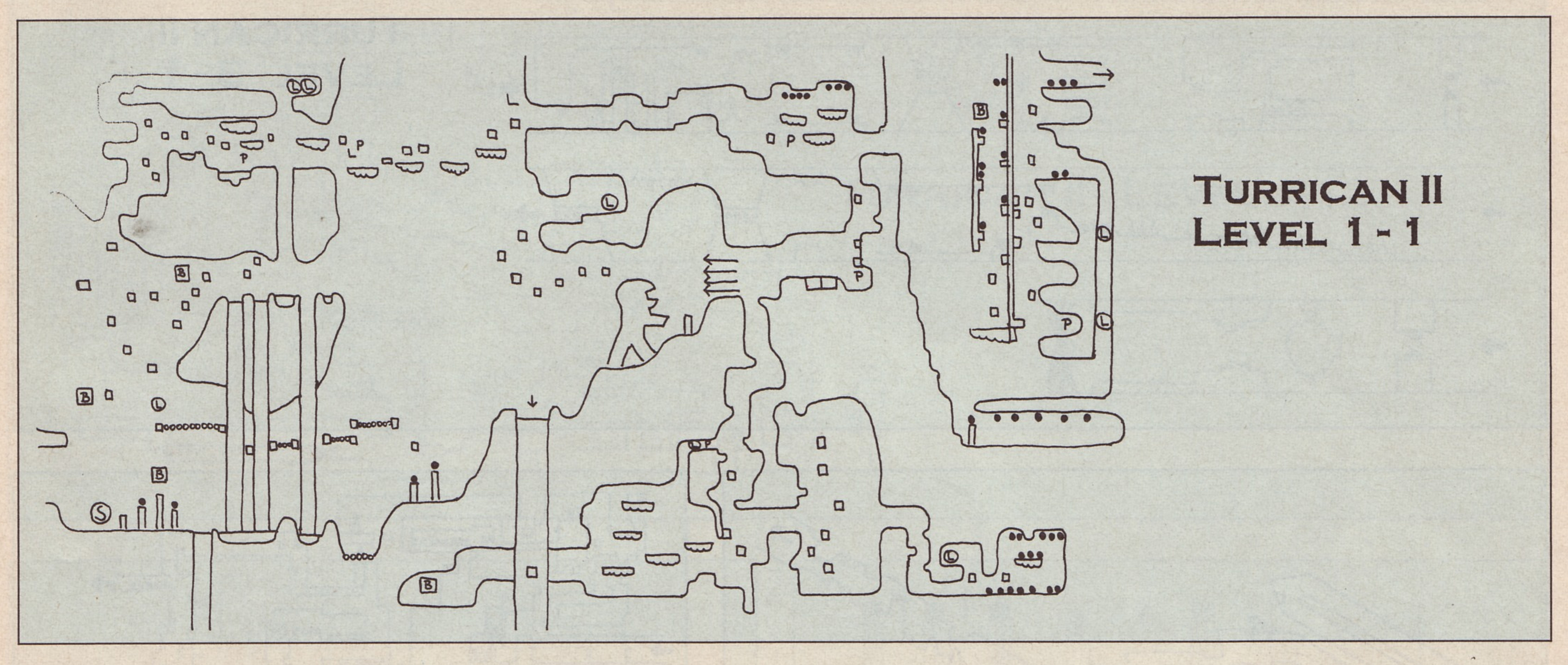
Zaxxon

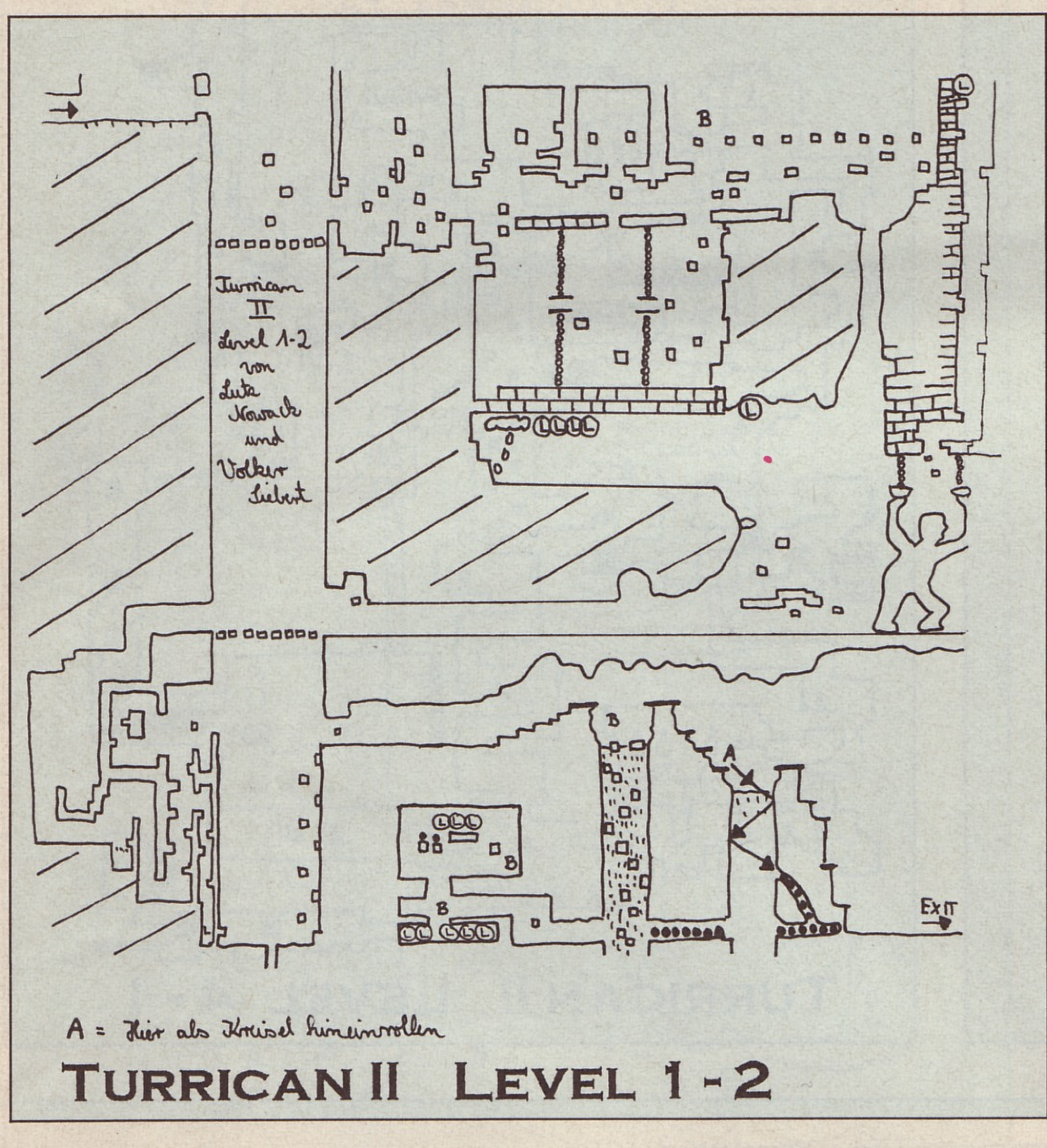
Tippen Sie, während das Titelbild auf dem Bildschirm erscheint, die Buchstaben »RED« ein: Ab sofort haben Sie unendlich viele Leben!

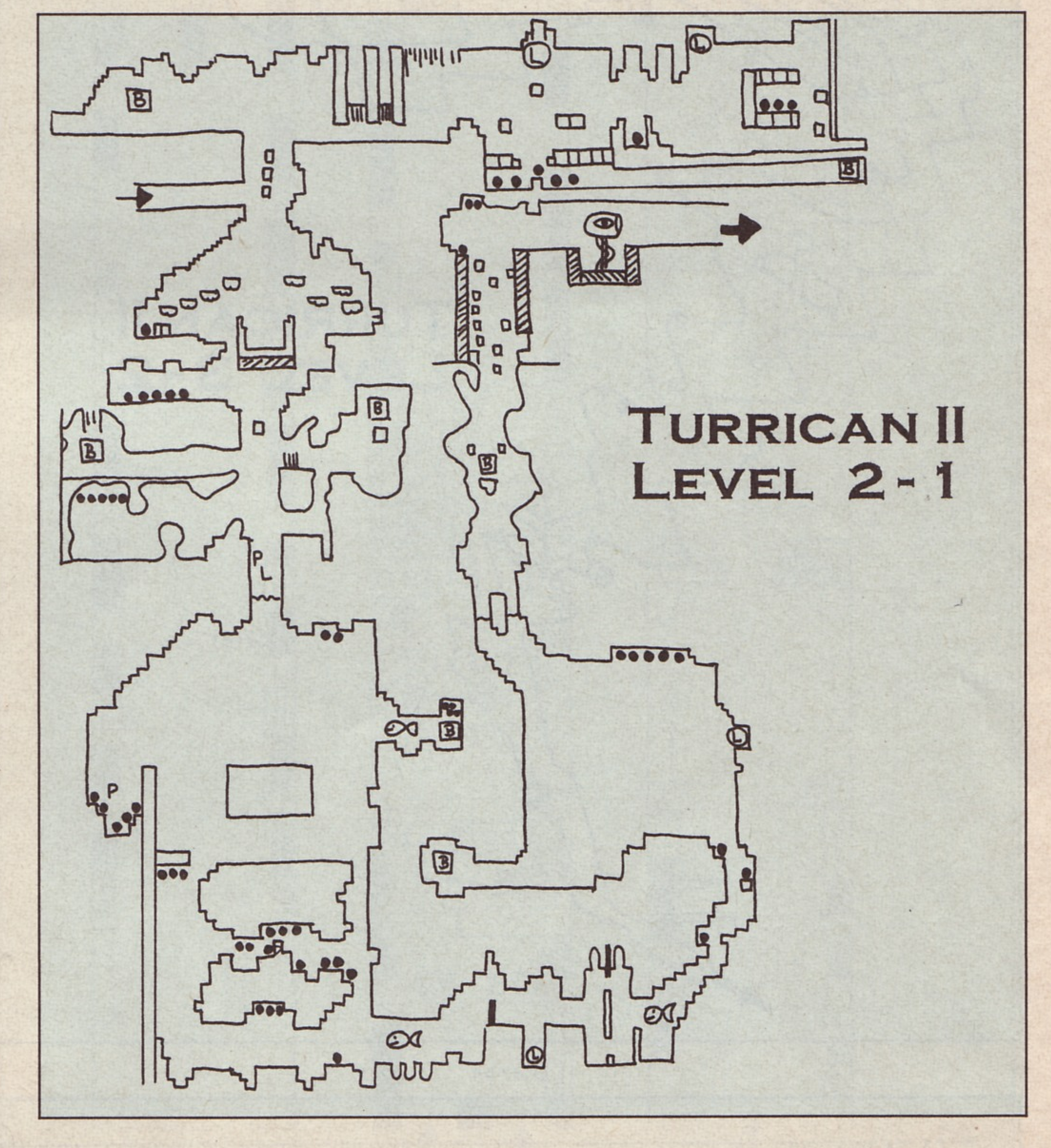
Zamzara

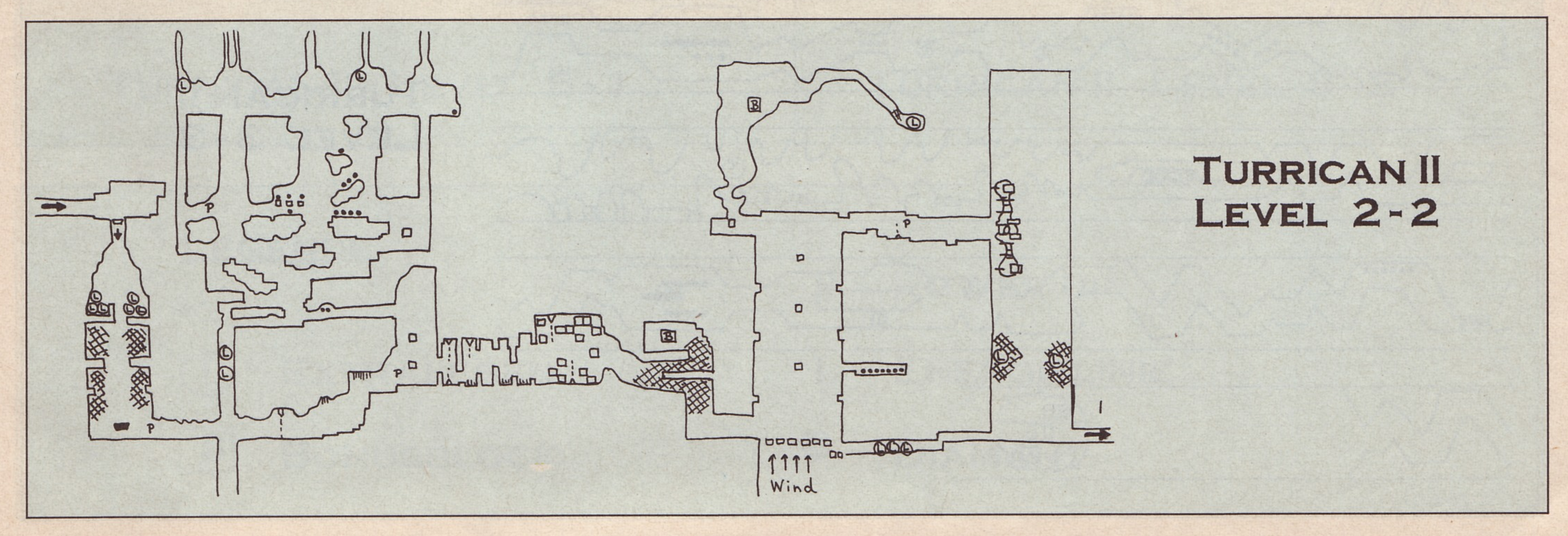
Wer fingerbrecherische Tastenkombinationen nicht scheut, muß <RETURN>, <C=>, <SPACE> und beide SHIFT-Keys gleichzeitig drücken: Ab sofort haben Sie unendliche Energievorräte!

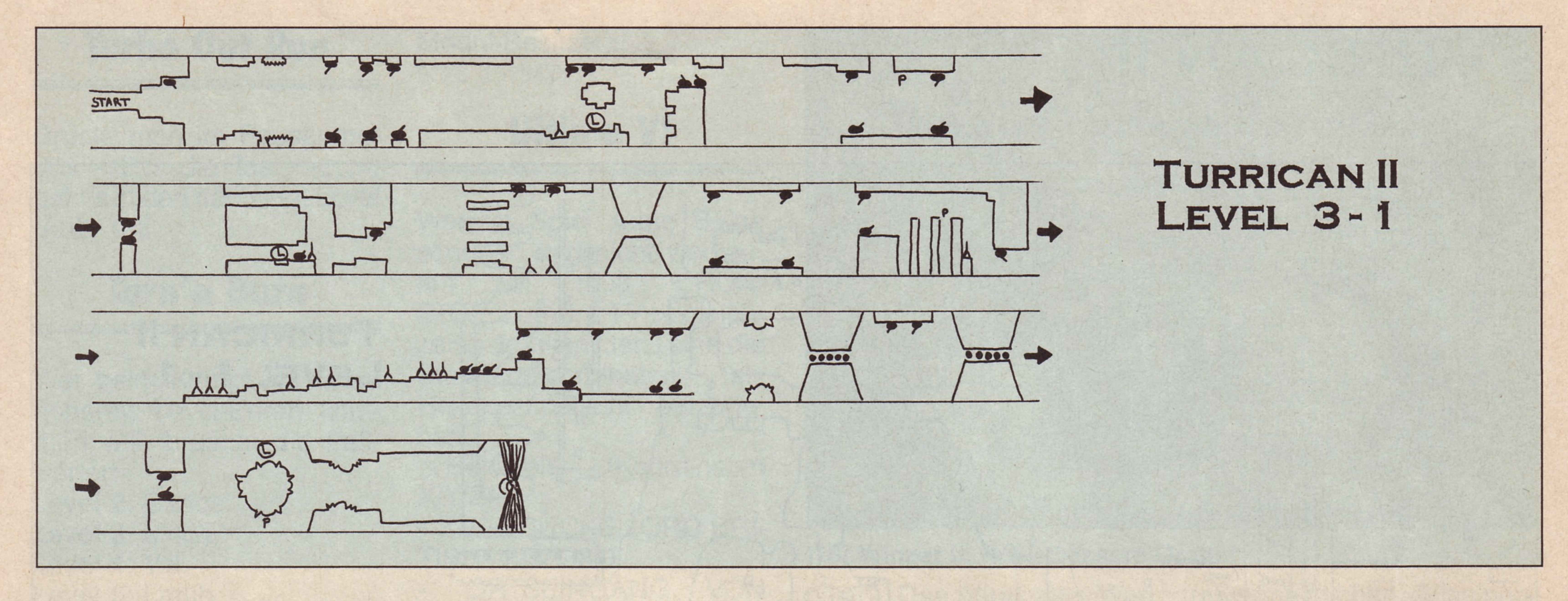
TURRICAN II

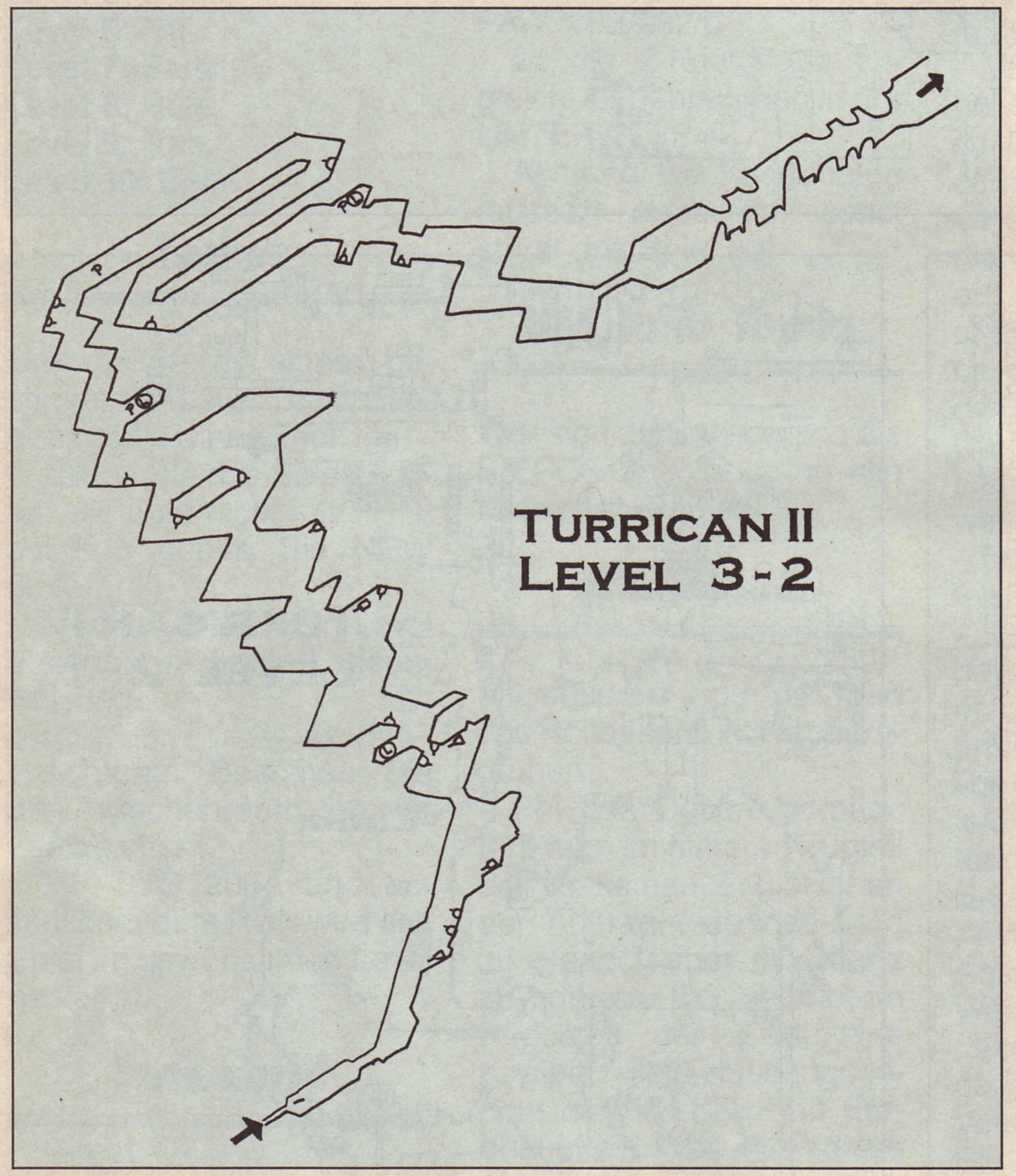

TURRICAN II
LEVEL 1 - 1

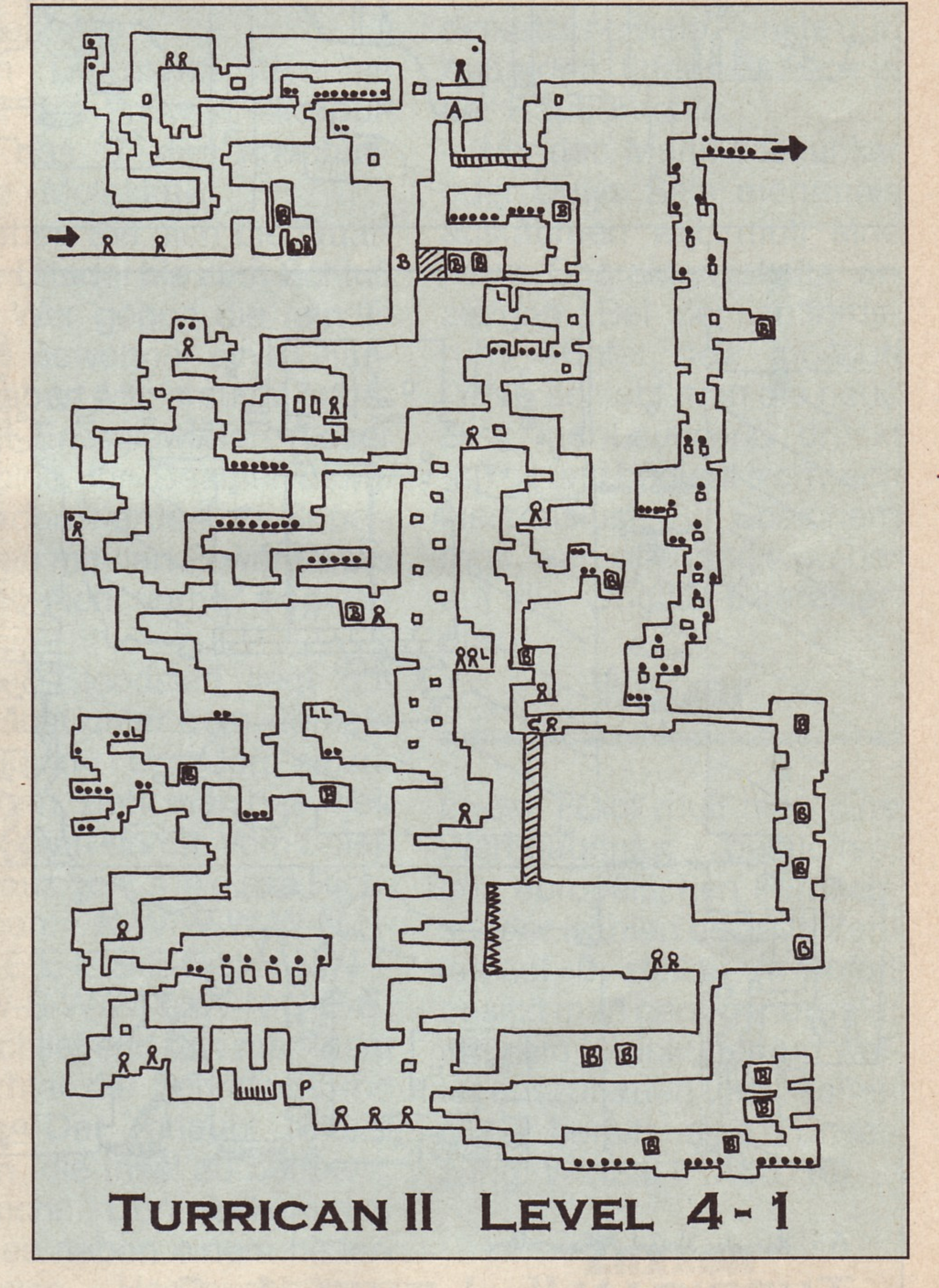

Turrican
II
Level 1-2
von
Lutz
Nowack
und
Volker
Siebert
Exit
A = Hier als Kreisel hineinrollen
TURRICAN II LEVEL 1 - 2

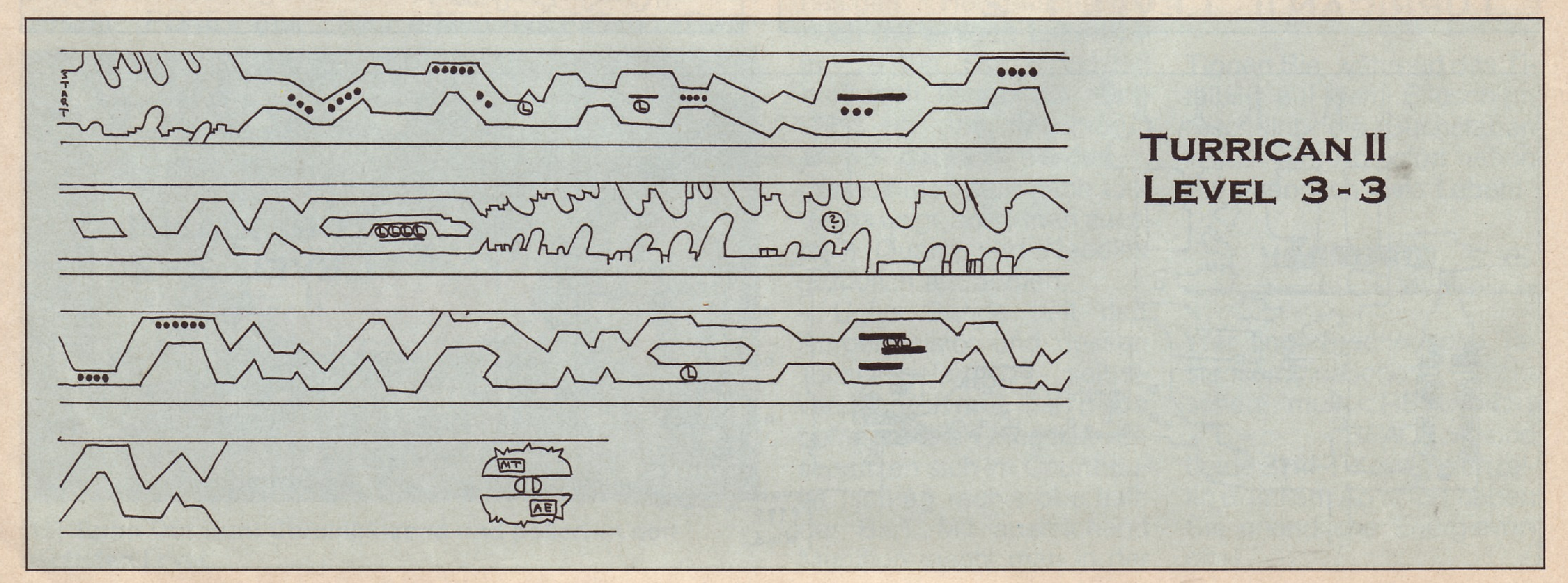

TURRICAN II
LEVEL 2 - 1

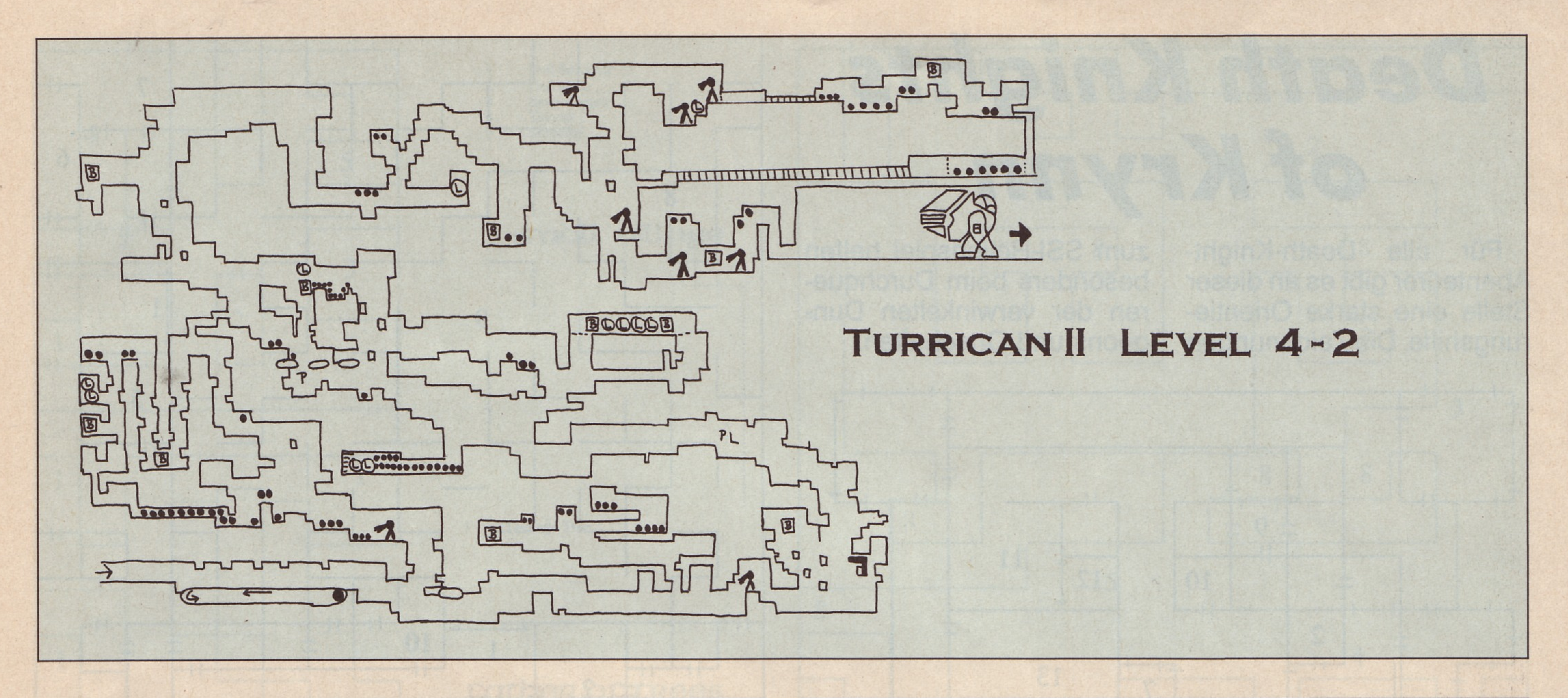

Wind
TURRICAN II
LEVEL 2 - 2


START
TURRICAN II
LEVEL 3-1

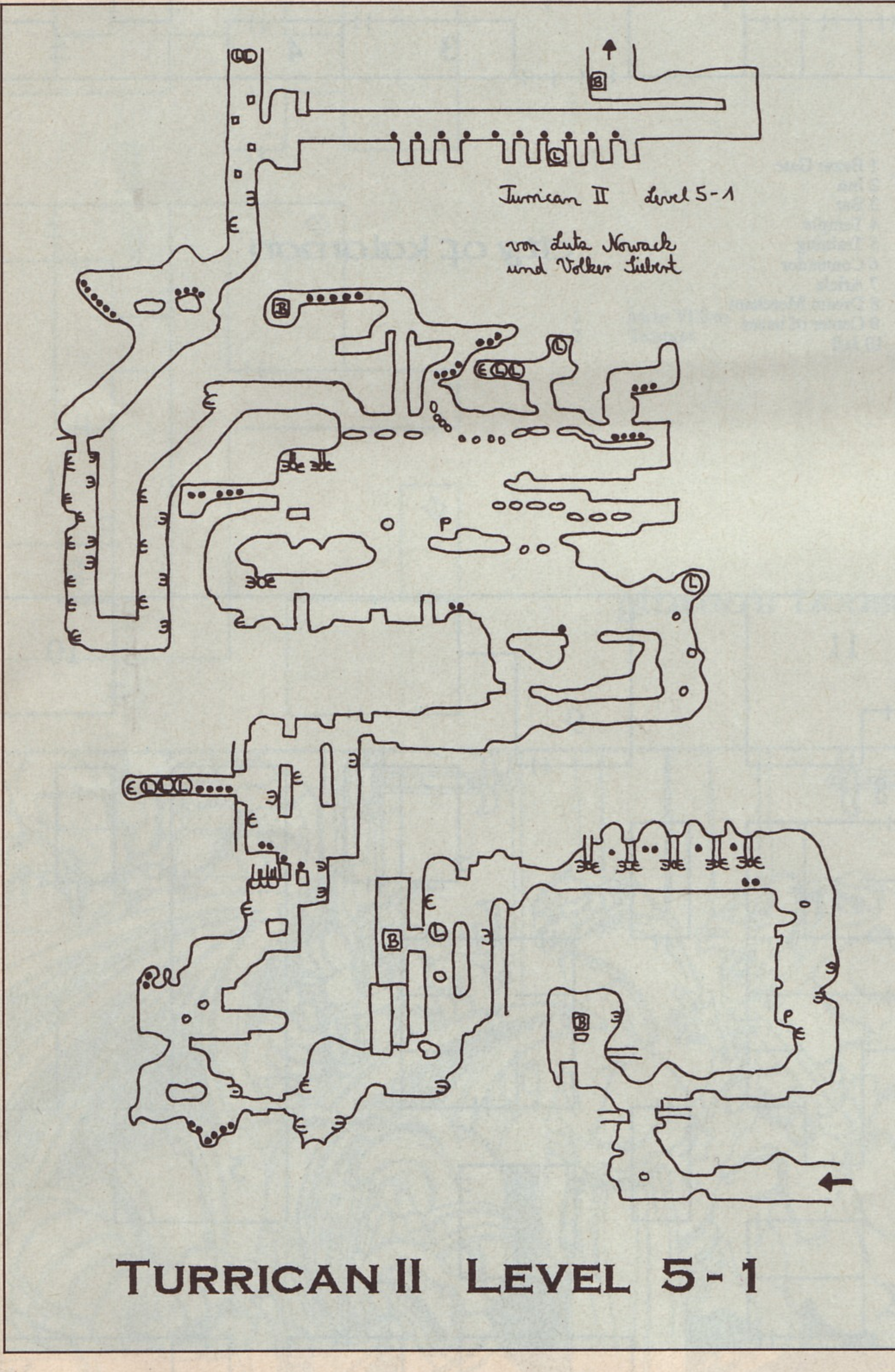

TURRICAN II
LEVEL 3-2


TURRICAN II LEVEL 4-1

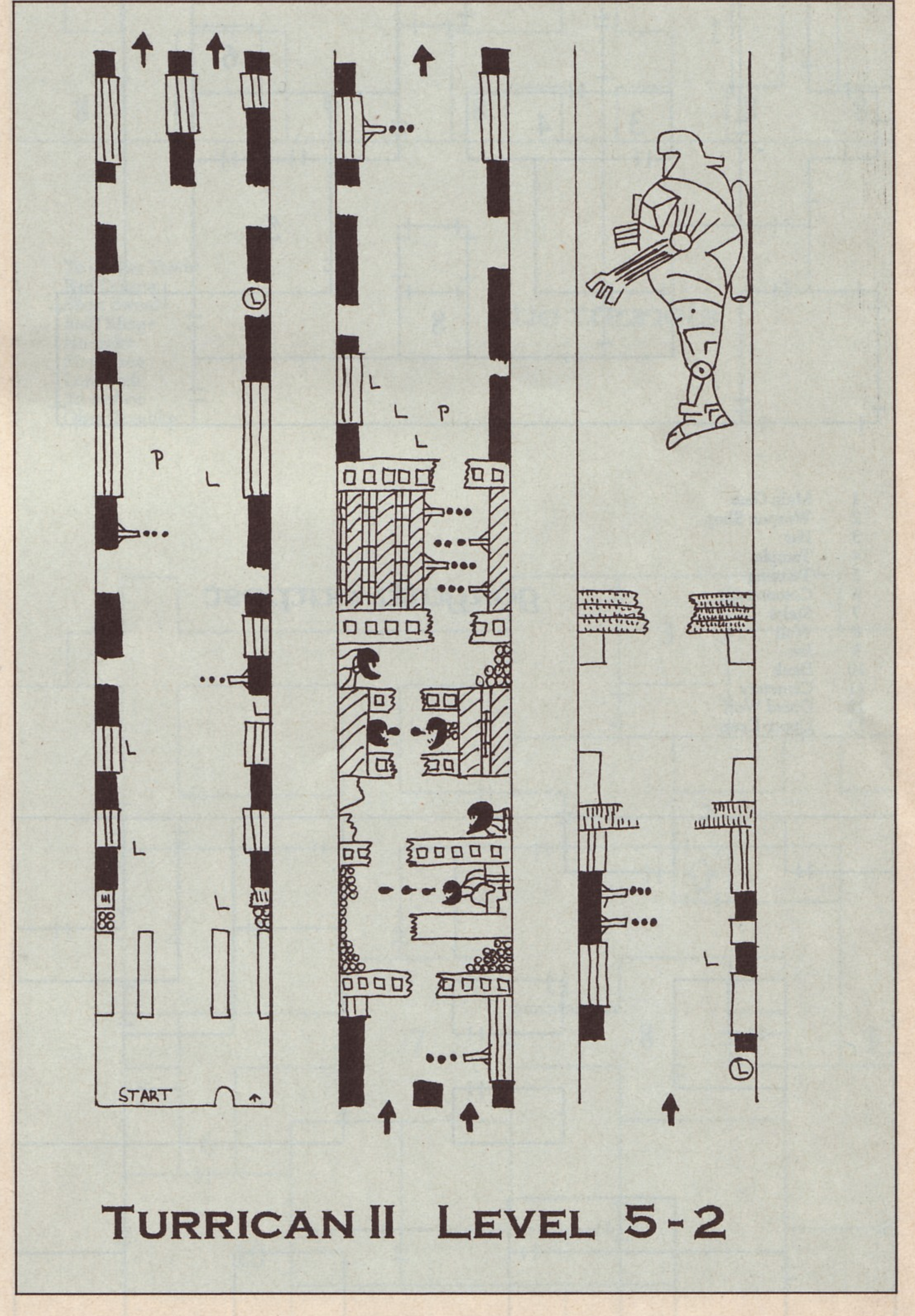

TURRICAN II
LEVEL 3-3



TURRICAN II LEVEL 4-2



TURRICAN II LEVEL 5-1



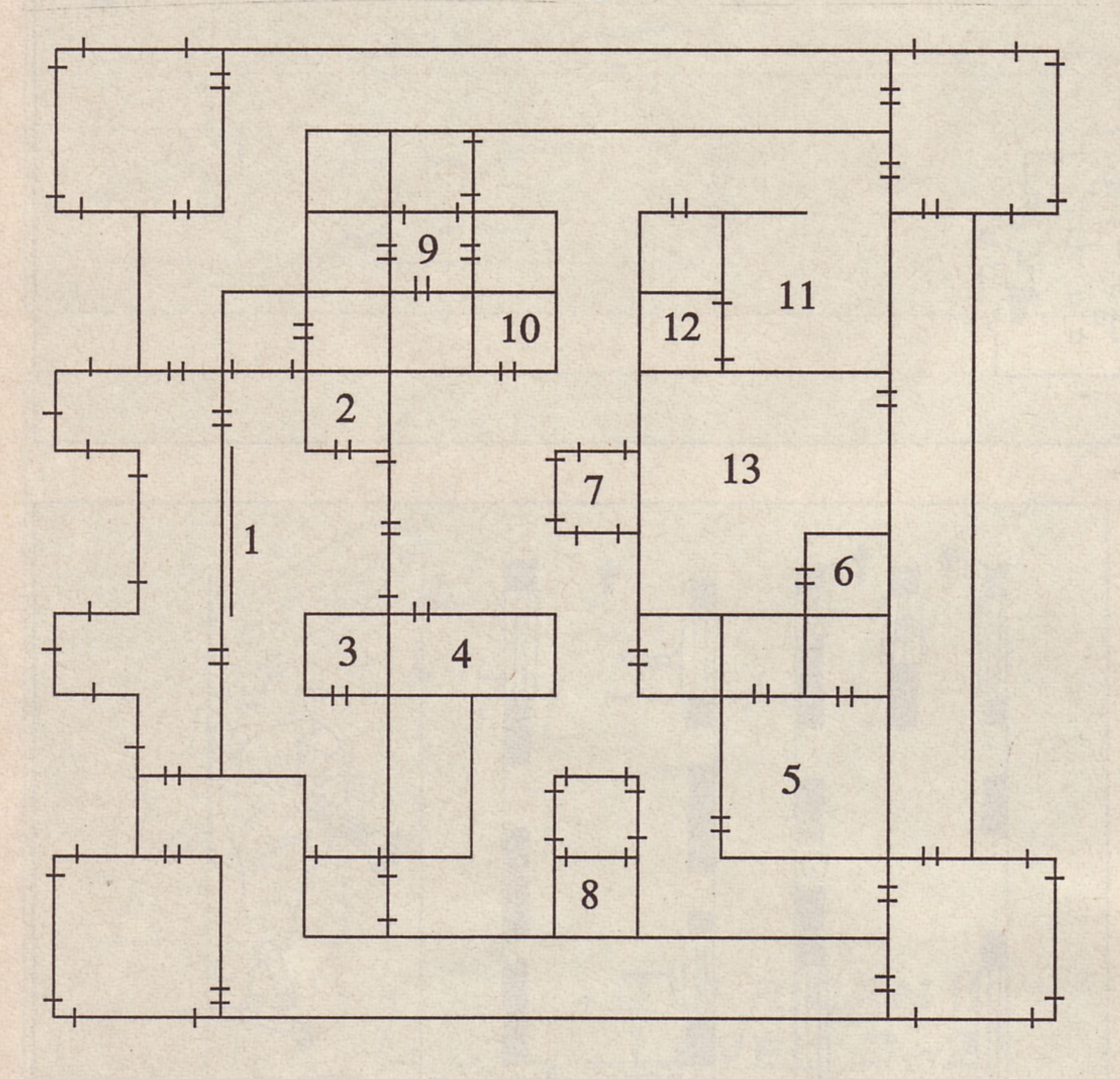
TURRICAN II LEVEL 5-2

LEGENDE:

(L)	EXTRALEBEN	P	POWER UP
[B]	BONUSBLOCK	L	ENERGIELINIE
		●	DIAMANT

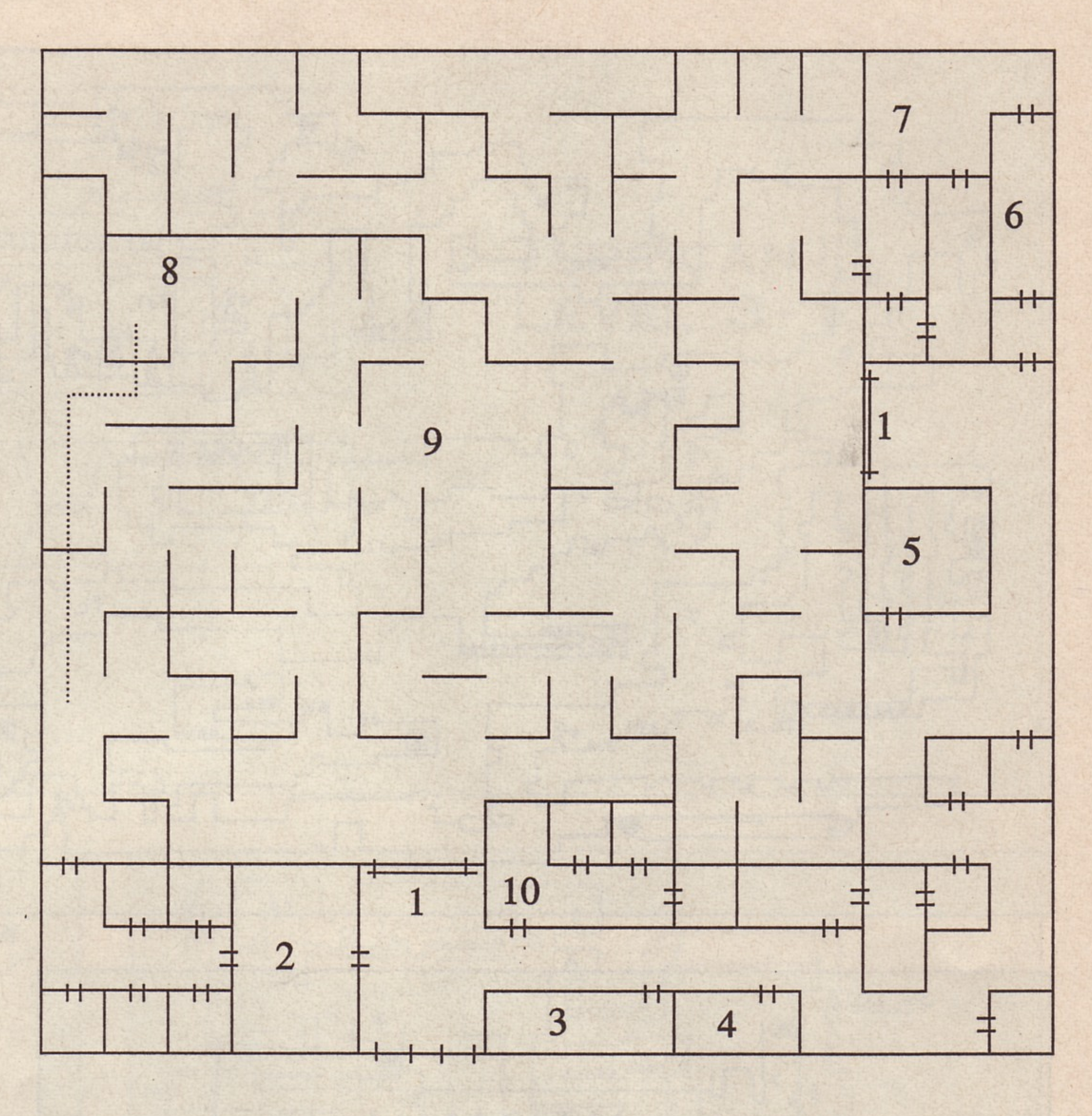
Death Knights of Krynn

Für alle Death-Knight-Abenteurer gibt es an dieser Stelle eine starke Orientierungshilfe. Die Zeichnungen zum SSI-Rollenspiel helfen besonders beim Durchqueren der verwinkelten Dungeons und Ortschaften.



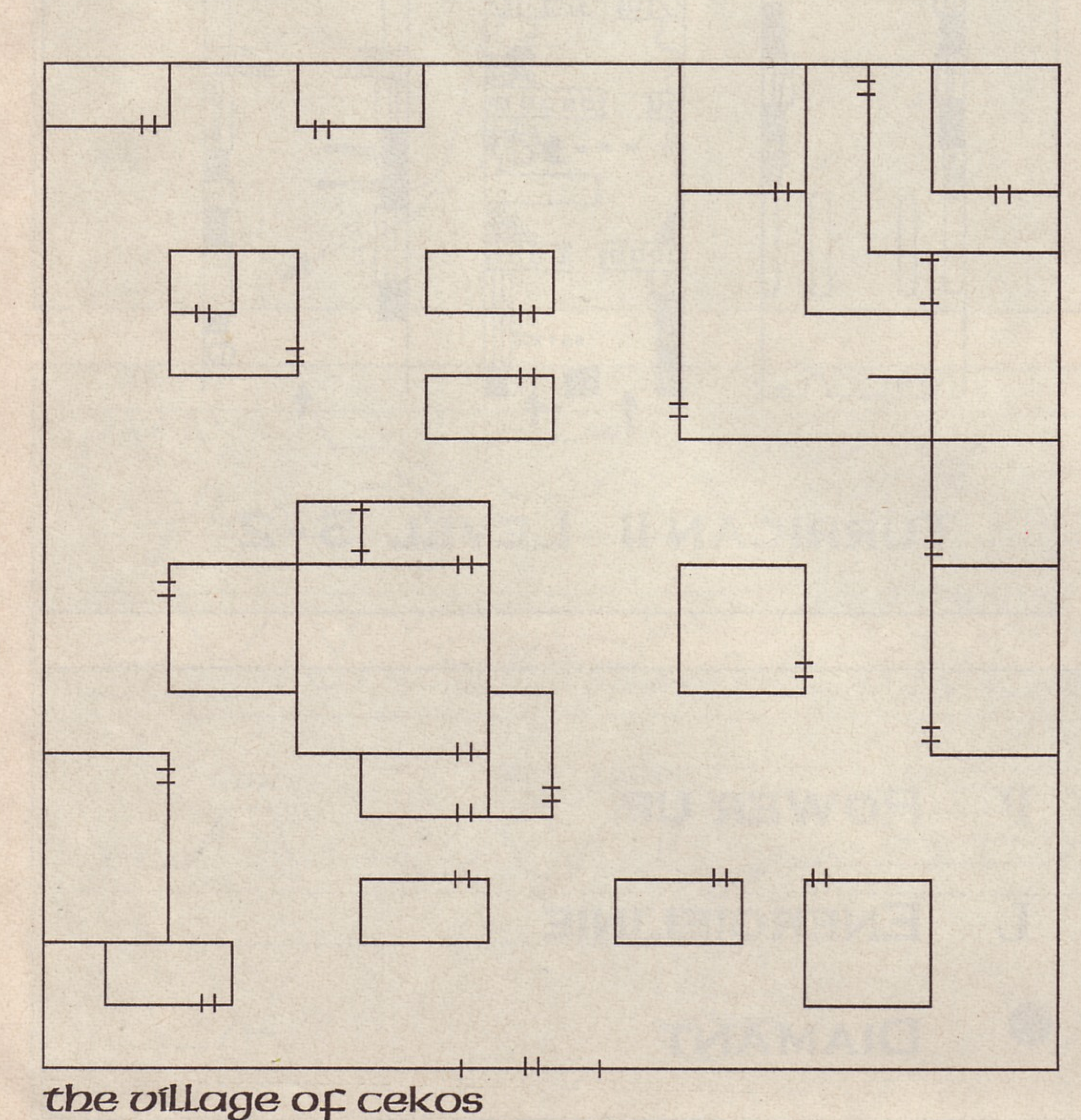
1 Main Gate
2 Weapon Shop
3 Bar
4 Temple
5 Training
6 Commander
7 Stairs
8 Well
9 Inn
10 Bank
11 Cemetary
12 Dread Wolf
13 Upper Keep

gargath outpost

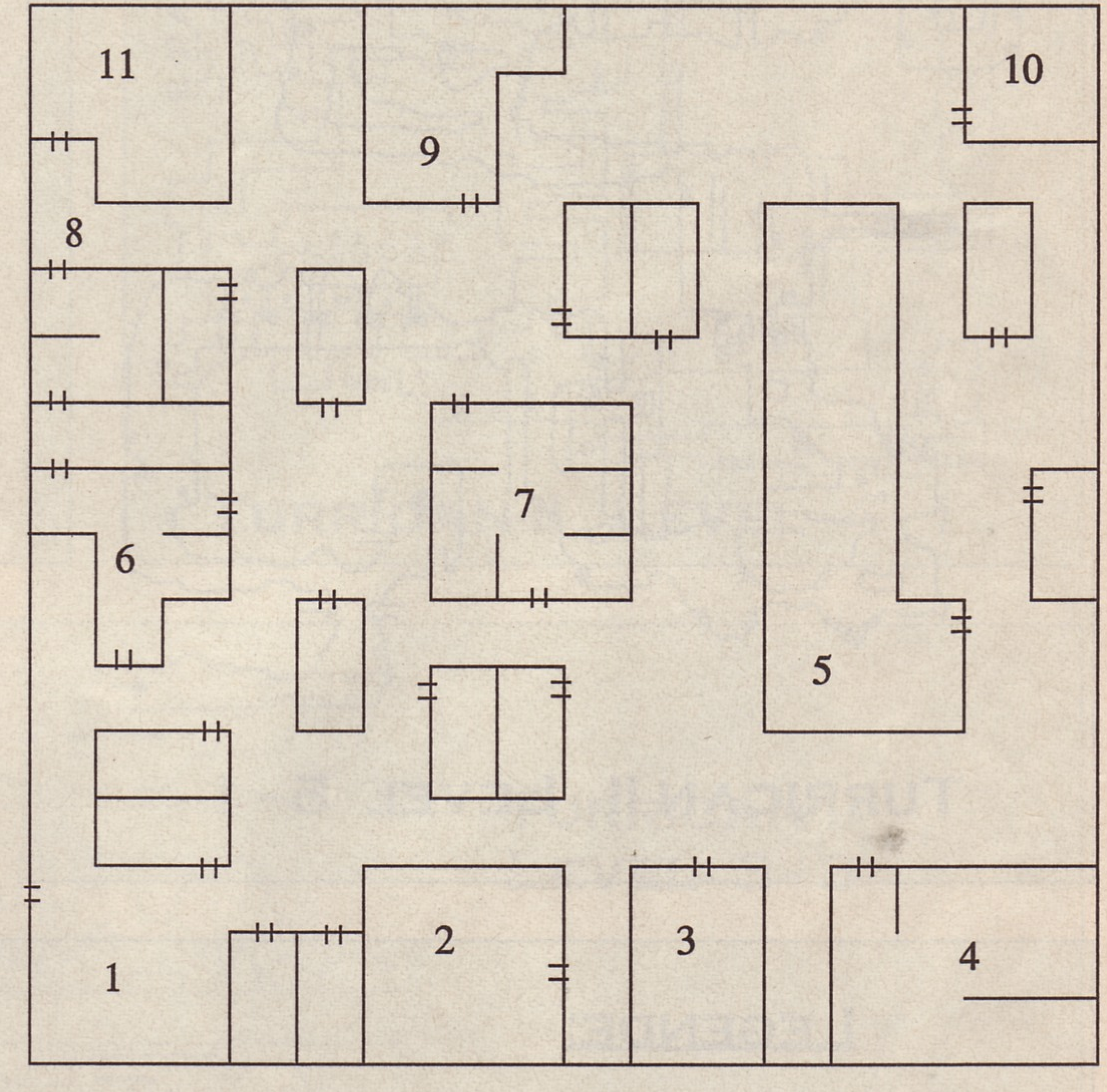


1 Bazar Gate
2 Inn
3 Bar
4 Temple
5 Training
6 Comander
7 Ariela
8 Dream Merchant
9 Center of bazar
10 Jail

city of kalaman

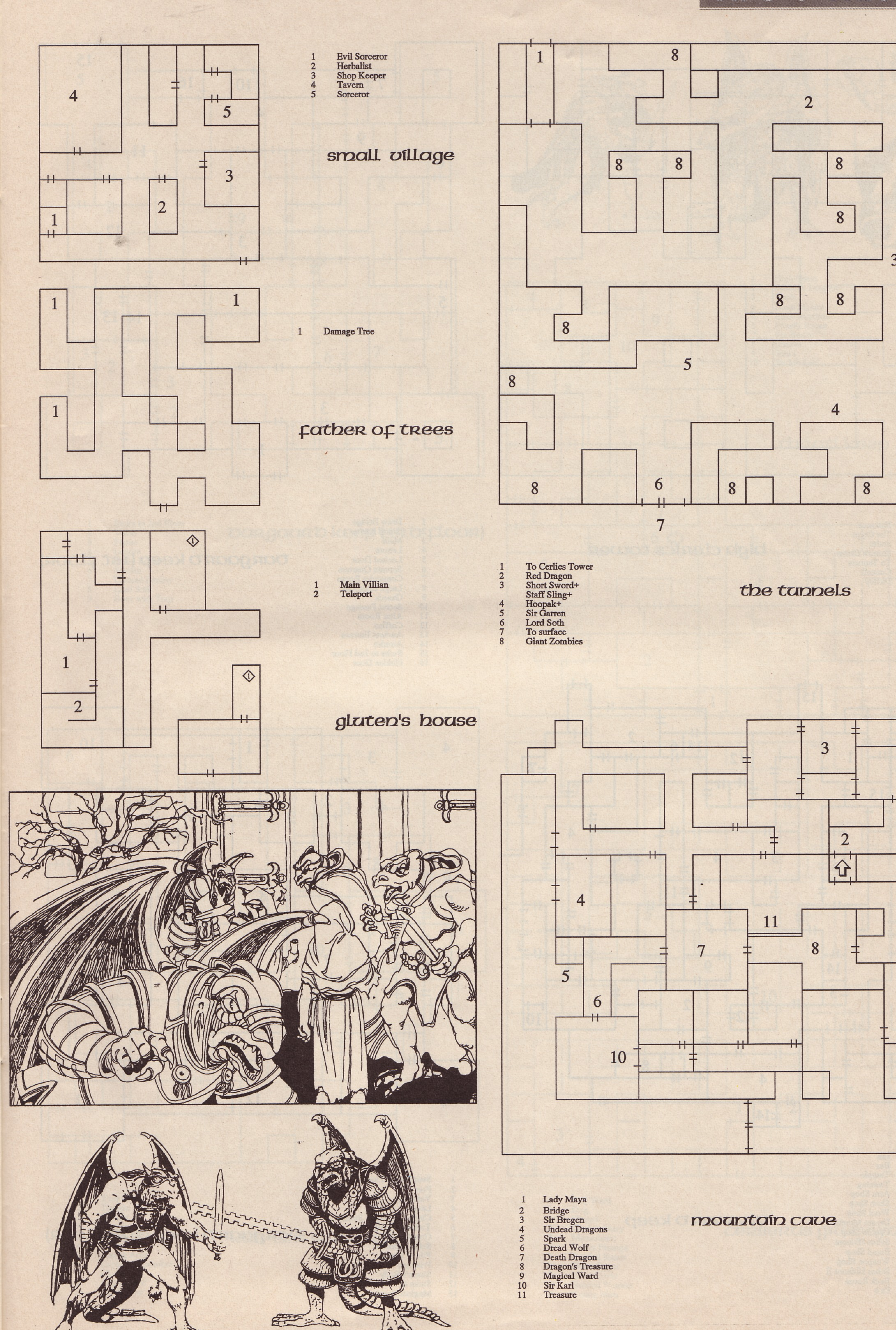


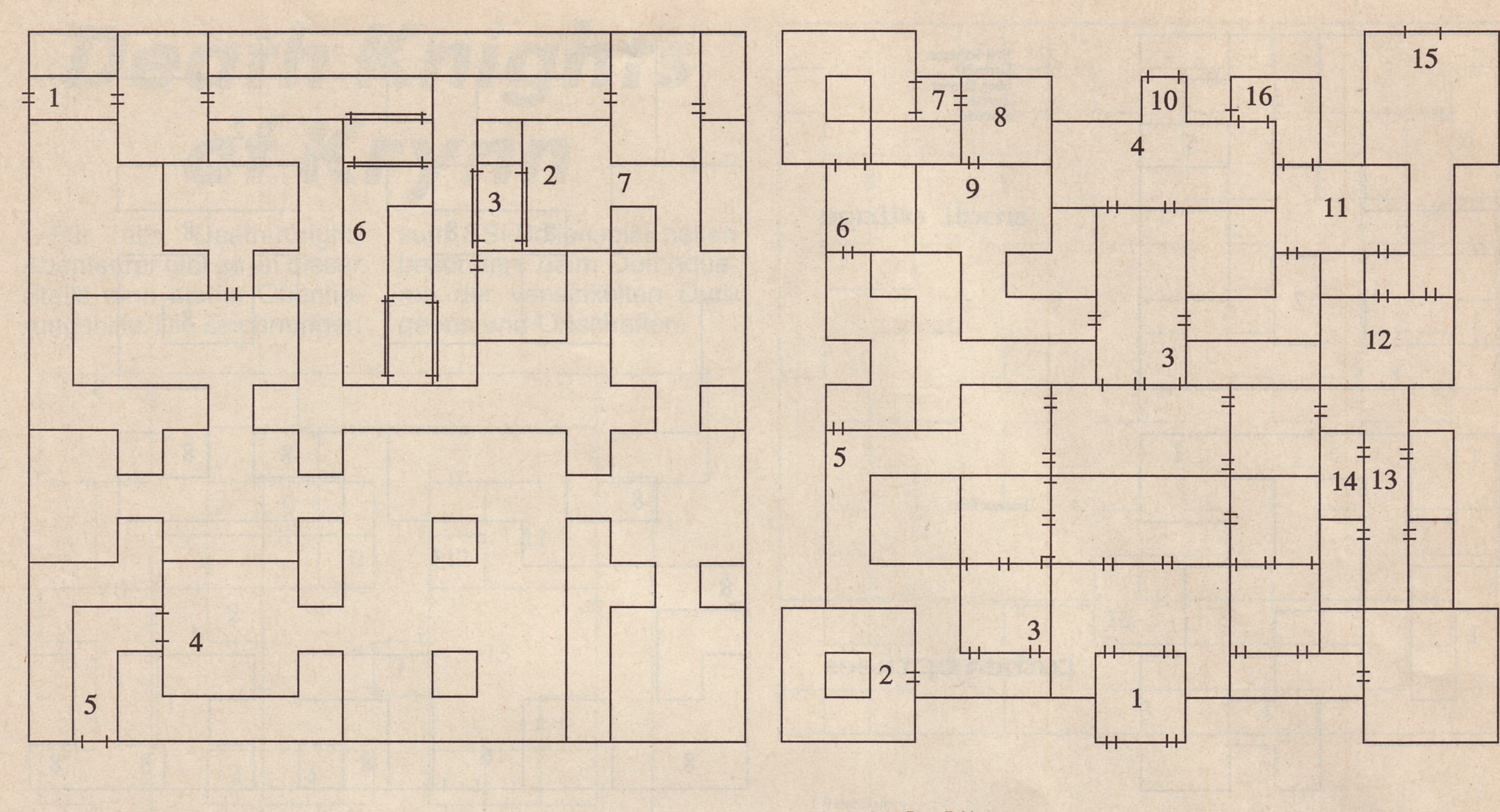
the village of cekos



1 Gnome from museum
2 Medical Guild
3 Gnome Soldiers
4 Education Guild
5 Museum
6 Machine
7 Grand Council
8 Gas
9 Sage Gnome Guild
10 Gnom on guard
11 Wizard

gnome village - quazle


1 Evil Sorceror
2 Herbalist
3 Shop Keeper
4 Tavern
5 Sorceror
small village
1 Damage Tree
father of trees
1 Main Villian
2 Teleport
gluten's house
1 To Cerlics Tower
2 Red Dragon
3 Short Sword+
Staff Sling+
4 Hoopak+
5 Sir Garren
6 Lord Soth
7 To surface
8 Giant Zombies
the tunnels
1 Lady Maya
2 Bridge
3 Sir Bregen
4 Undead Dragons
5 Spark
6 Dread Wolf
7 Death Dragon
8 Dragon's Treasure
9 Magical Ward
10 Sir Karl
11 Treasure
mountain cave



1. Entrance
2. The Crypt
3. Stairs
4. Sturm's Grave
5. To Tunnels
6. Council
7. Durfey

high clerics tower

1. Draw Bridge
2. Guard Room
3. Maid
4. Lenore
5. Locked Door
6. Servant Quarters
7. Comander Room
8. Large Bedroom
9. Guards
10. Secret Passage
11. Altar Room
12. Coffins
13. Ancient Barracs
14. Amulet
15. Stairs to 2nd Floor
16. Hidden Door

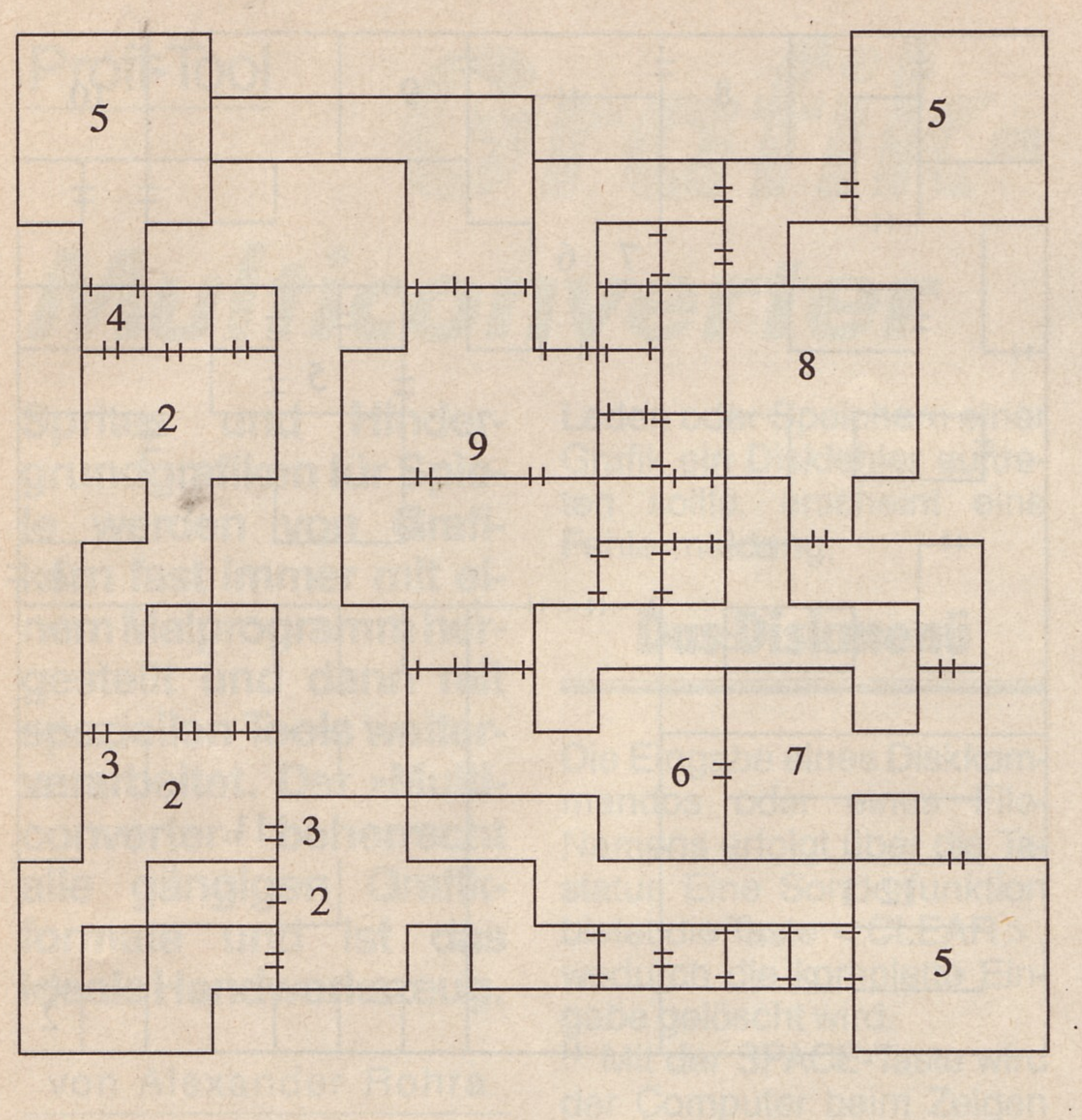
dargaard keep (1st floor)

1. Inn
2. Bar
3. Temple
4. Training
5. Arm Shop
6. Shoe Shop
7. Wool Shop
8. Dream Merchant
9. Candle Shop
10. Sebas Hideout
11. Bread Shop
12. Weapon Shop
13. Sebas Hideout II
14. Back Room
15. Exit

vingaard keep

1. Stairs to 1st Floor
2. Port
3. Vampires
4. Lever
5. Clerics searching Sturm
6. Torture Chamber
7. Guards
8. Sebas Astmoor
9. Pile of Linen
10. Prisoners
11. Sturm's Body
12. Stairs to 3rd Floor
13. Magical Home

dargaard keep (2nd floor)

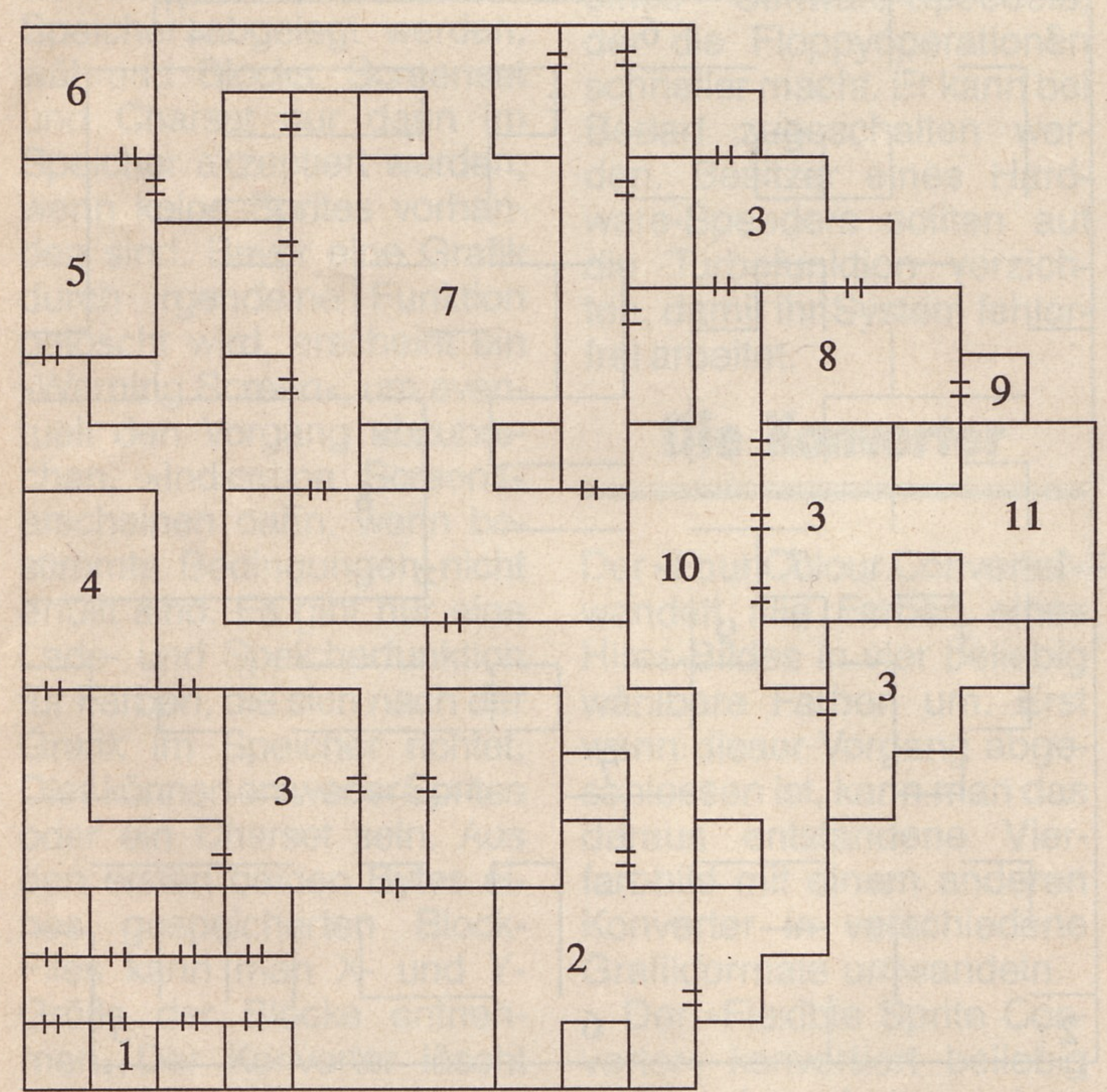


1 Stairs to 2nd Floor
2 Voice
3 Flame
4 Lenore
5 Stone Room
6 Statues
7 Undead Drufey
8 Lord Soth
9 Door with Trap

Dargaard Keep (3rd Floor)

1 High Priest
2 Priest & Dragons
3 Vault
4 Beast Master
5 Inner Sanctum
6 Priest's Room
7 Six Bunks
8 Guards
9 Sarah
10 Sir Michael

Throtl Keep



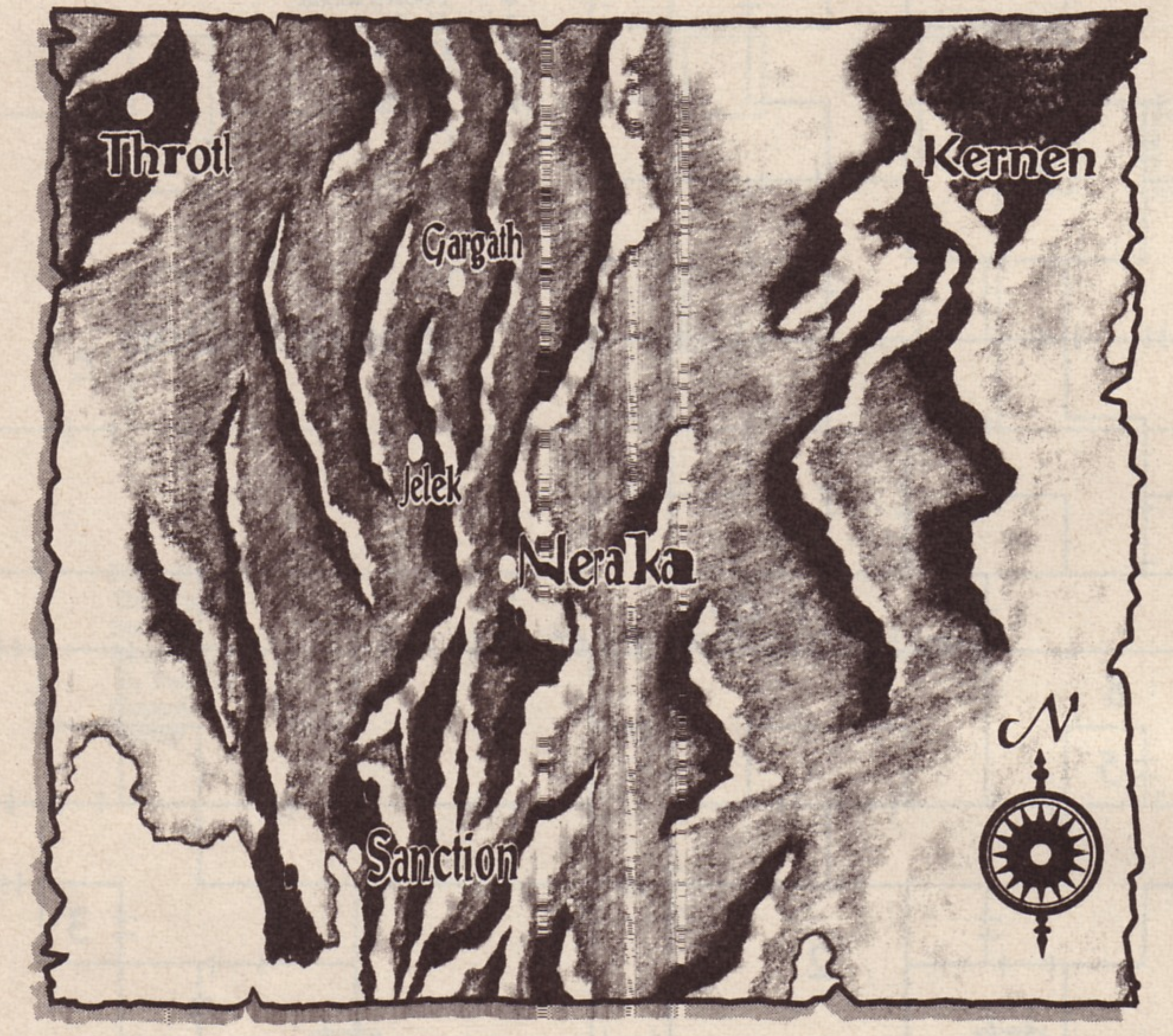
1 Your Cell
2 Temple
3 Guards
4 Guards Ambush
5 Gallery
6 Pantry
7 Dining Area
8 Captain's Chamber
9 Closet
10 Ship's Deck
11 Ship's Bow

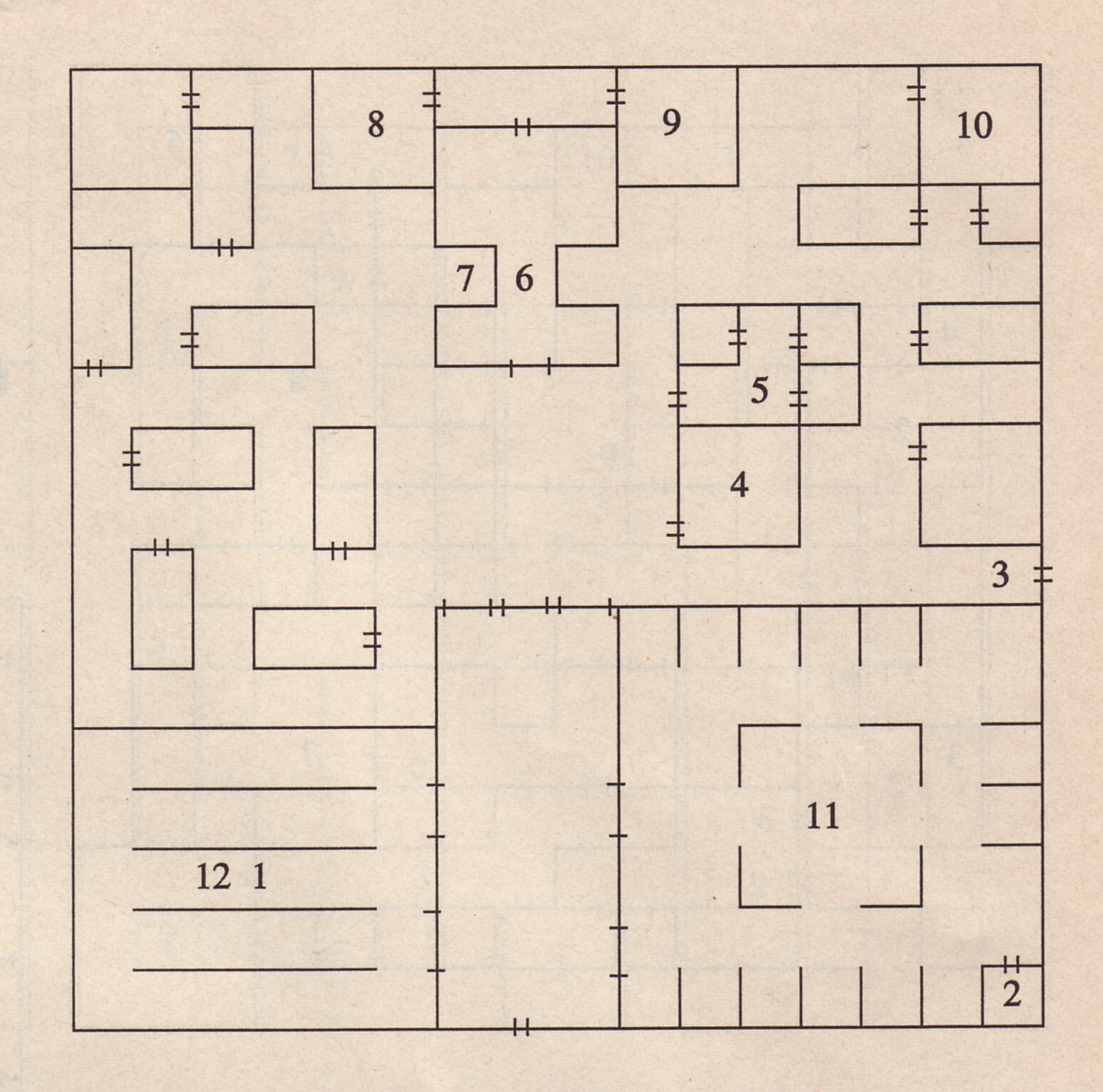
Kuo-Toa Slave Ship

1 Evil Ward
2 Dog
3 Chapel
4 Cleric's Diary
5 Mausoleum
6 Secret Passage
7 Berried Runes
8 Gravedigger
9 Dead Cleric
10 Berried Woman
11 Young Man

Cerberus Graveyard

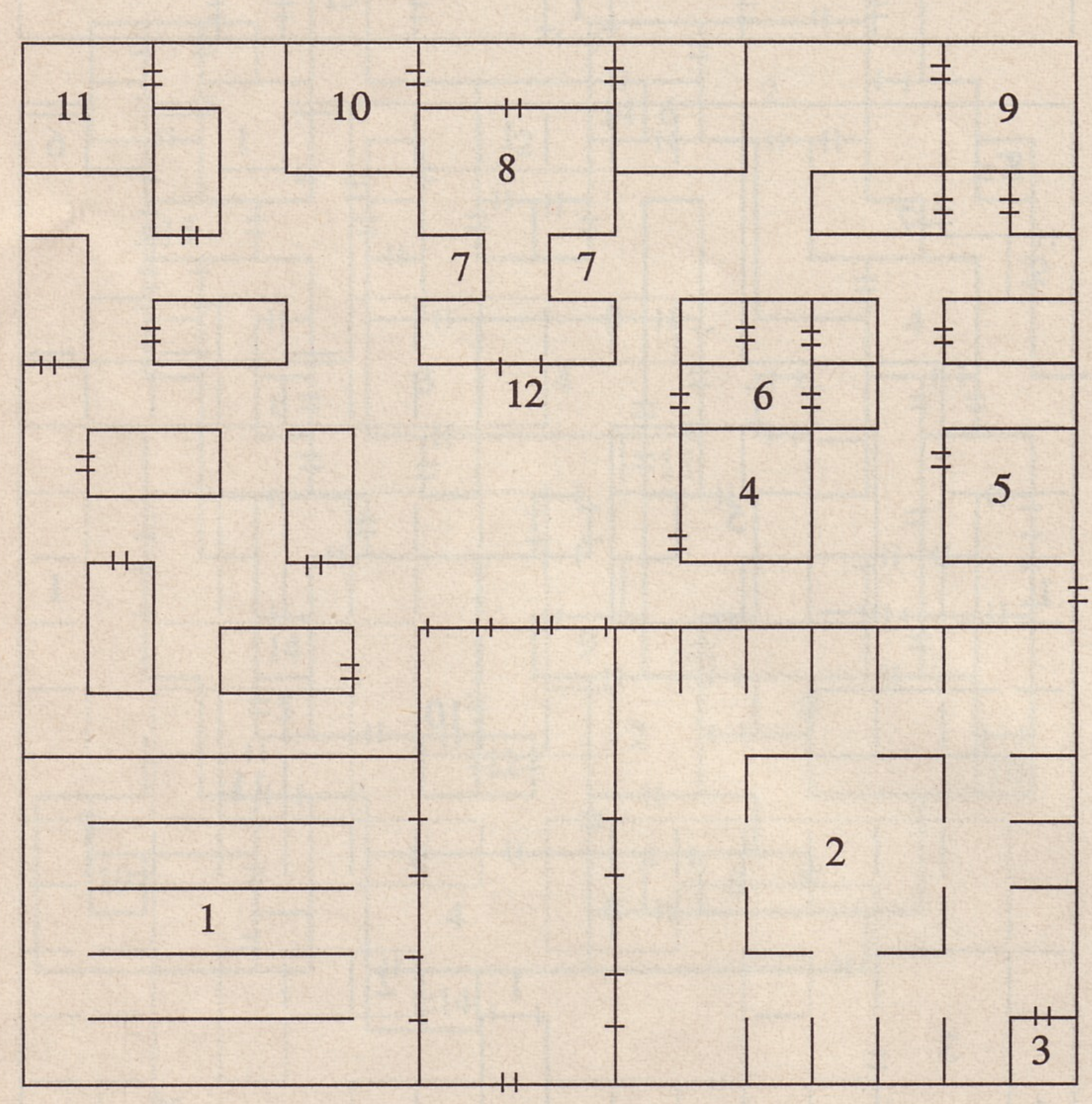






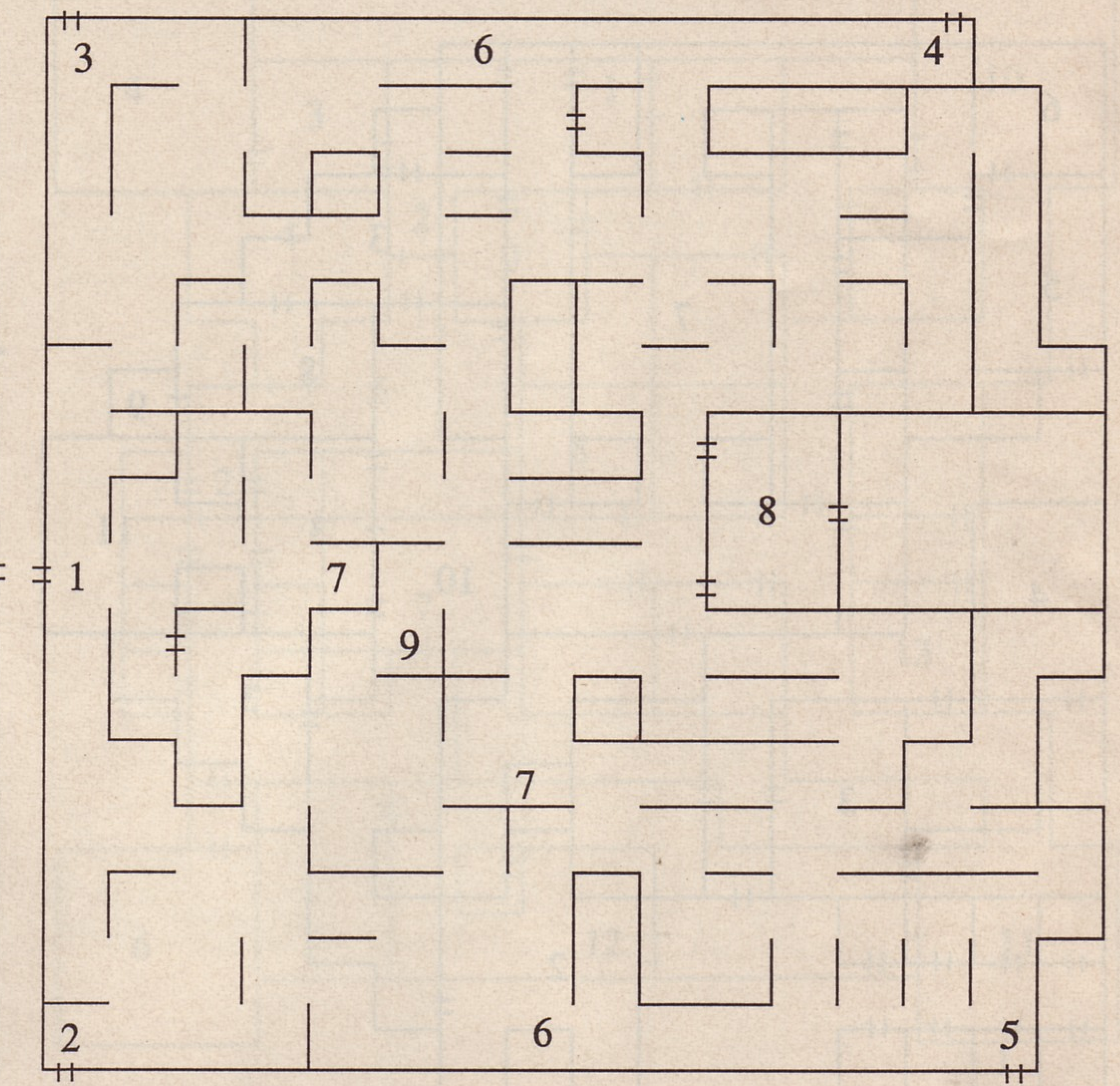
Dulcimer

1. Garden
2. Zombie Chicken
3. To Voice Wood
4. Tavern
5. Shop
6. Inn
7. Stocks
8. Lich
9. Guard Room
10. Card Game
11. Bazar
12. Jar



The Town of Cerberus

1. Garden
2. Bazar
3. Fortune Teller
4. Tavern
5. Shop
6. Inn
7. Stocks
8. Town Hall
9. Armory
10. Mayor's Quaters
11. Zakarie's House
12. Zombies



Voice Wood

1. To Dulcimer
2. Land West of Turef
3. To Throtl Keep
4. Forest N of Dulcimer
5. To Turef
6. Whisper Spider
7. Paladine Statue
8. Forest Chamber
9. Fire Minions

Profi-Tool

Grafik-Multiconverter

Sprites und Hintergrundgrafiken für Spiele werden von Grafikern fast immer mit einem Malprogramm hergestellt und dann mit speziellen Tools weiterverarbeitet. Der »Multiconverter« beherrscht alle gängigen Grafikformate und ist das ideale Handwerkszeug.

von Alexander Rohra

Der Multiconverter kann Grafiken wandeln, nachbearbeiten und in die gewünschte Form bringen. Die Auswahl der einzelnen Funktion erfolgt per Tastendruck in den einzelnen Menüs. Mit der RUN/STOP-Taste kann man jederzeit ins Hauptmenü zurückkehren. Es kann ein Hiresbild im Speicher abgelegt werden, während Blocks, Screenset und Charset nur dann im Speicher akzeptiert werden, wenn keine Sprites vorhanden sind. Bevor eine Grafik durch irgendeine Funktion gelöscht wird, erscheint ein »Warning Screen«, um eventuell den Vorgang abzubrechen. »Indication Screens« erscheinen dann, wenn bestimmte Bedingungen nicht erfüllt sind. Es gibt nur eine Lade- und Speicherfunktion für Farben, die sich nach der Grafik im Speicher richtet. Dies können entweder Sprites oder ein Charset sein. Aus den ersten beiden Bytes eines gespeicherten Block-Files kann man X- und Y-Größe der Blöcke entnehmen. Der Konverter löscht beim Start alle benötigten Speicherbereiche automatisch und bei Anwahl des »Flexible Sprite Converter« auch alle Sprites.

Das Laden und Speichern verschiedener Grafiken erfolgt über Menüs. Falls beim Laden oder Speichern einer Grafik ein Diskfehler auftreten sollte, erscheint eine Fehlermeldung.

Das Diskmenü

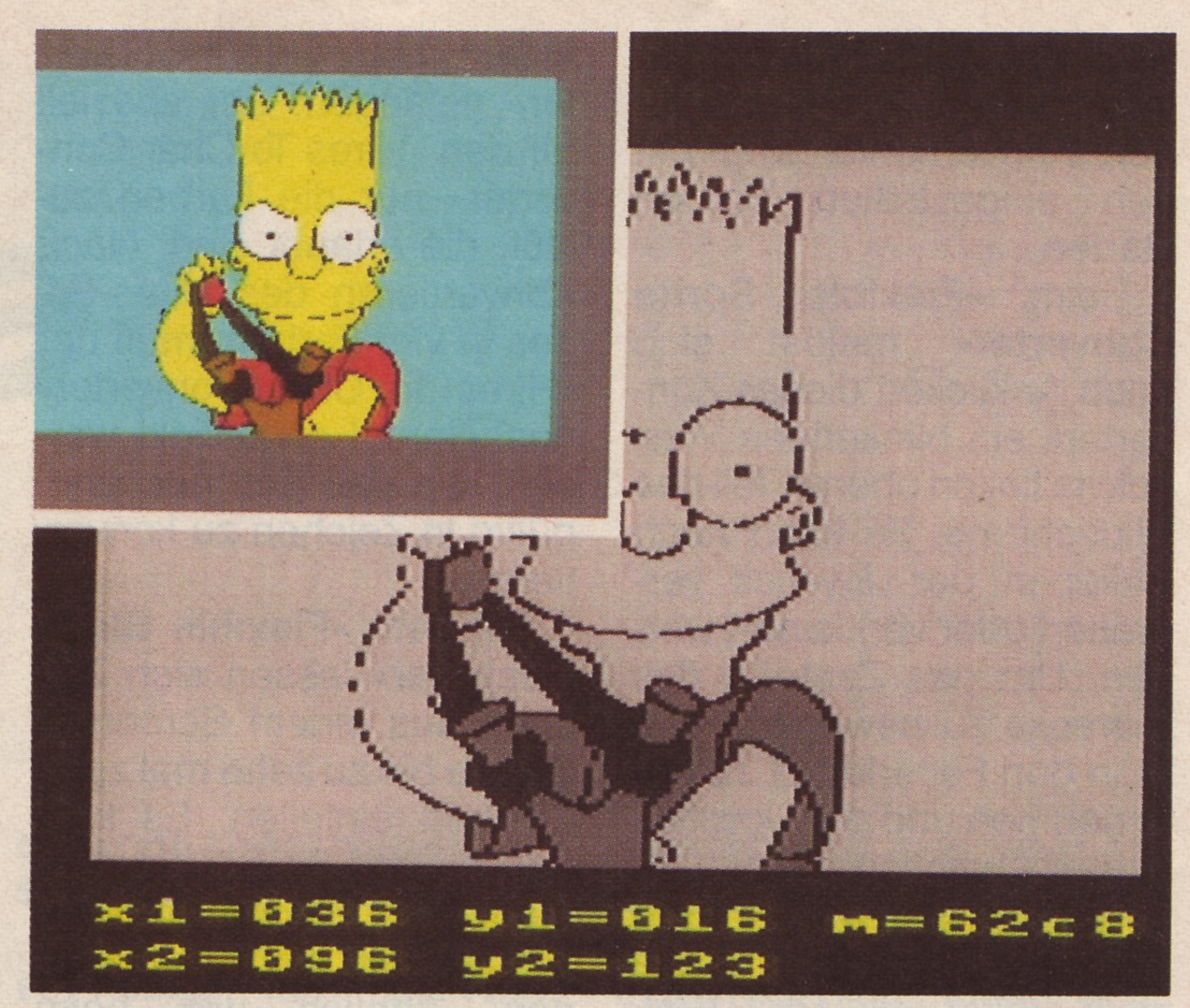
Die Eingabe eines Diskkommandos oder eines File-Namens erfolgt über die Tastatur. Eine Sonderfunktion bietet die Taste <CLEAR>, wodurch die komplette Eingabe gelöscht wird.

Mit der SPACE-Taste wird der Computer beim Zeigen der Directory in einen Pausemodus versetzt und durch erneutes SPACE aufgehoben. <RUN/STOP> beendet den Directory-Vorgang. Nach Abschluß einer Funktion gelangt man durch eine beliebige Taste ins Hauptmenü zurück. Der Menüpunkt <TURBO> ermöglicht das Zu- bzw. Abschalten eines Software-Speeders, der die Floppyoperationen schneller macht. Er kann bei Bedarf zugeschalten werden. Besitzer eines Hardware-Speeders sollten auf die Turbofunktion verzichten, damit ihr System fehlerfrei arbeitet.

Die Konverter

Der »Four Colour Converter« wandelt alle Farben eines Hires-Bildes in vier beliebig wählbare Farben um. Erst wenn dieser Vorgang abgeschlossen ist, kann man das daraus entstandene Vierfarbbild mit einem anderen Konverter in verschiedene Grafikformate umwandeln.

Der »Flexible Sprite Converter« konvertiert beliebig große Ausschnitte eines Vierfarbbildes in Sprites. Im Speicher werden die hierbei entstandenen Sprites von links nach rechts, von oben nach unten in 14 Spalten und zehn Zeilen, also 140 Sprites, gespeichert.



Auf vier Farben rechnet der 4-Colour-Converter ein Hires-Bild herunter, damit es in Zeichensatz oder Sprites gewandelt werden kann

Der »Hires To Sprite Converter« wandelt ein komplettes Hires-Bild in Sprites um. Für das Format des Spritefiles; siehe »Flexible Sprite Converter«.

Der »Hires To Char Converter« kann ein Hires-Bild weitgehend in Zeichen umwandeln. Dabei zerlegt das Programm das Hires-Bild in »Charset« (Zeichensatz) und »Screenset«. Nach Abschluß des Konvertiervorgangs wird die Zahl der beanspruchten Zeichen angezeigt. Falls ein Hires-Bild nicht ganz in einen Zeichensatz passen sollte, wird man hierauf hingewiesen und erhält gleichzeitig die Anzahl der Bytes, die bis zum Abbruch des Konvertiervorgangs im Zeichensatz untergebracht werden konnten.

Der »Sprite To Hires Converter« wandelt die im Speicher befindlichen Sprites in ein Hires-Bild um.

Der »Char To Hires Converter«, ähnlich wie der »Sprite To Hires Converter«, macht aus dem »Screen« im Speicher (bestehend aus Charset und Screenset) ein Hires-Bild. Vor der Arbeit mit den beiden Konvertern hat man noch einmal die Möglichkeit, die Farben der Grafik zu ändern, die in ein Hires-Bild umgewandelt werden soll.

Nach Anwahl des **»Four Colour Converter«** verdeutlichen verschieden hohe Säulen den Anteil der Farben im Bild. Durch die Taste <Pfeil n. oben> kann man, den blinkenden Pfeil im unteren Teil des Bildschirms, in den oberen Teil versetzen. Dort läßt er sich durch die Cursor-Tasten vertikal bewegen. Mit der Cursor-Tasten für rechts oder links, erscheint im Kästchen links neben dem Pfeil eine andere Farbe. Wiederum links neben dem Kästchen kann man das Register entnehmen, dem die angegebene Farbe durch den Konvertiervorgang zugeordnet wird. Hat man nun vier Farben gewählt, kehrt der Pfeil durch <Pfeil n. oben> zurück in die Bildschirmhälfte. Hier kann man den Pfeil mit den Cursor-Tasten nach links und rechts bewegen und durch die Cursor-Tasten für rauf oder runter die Farbe über dem Pfeil in eine der vier Farben abändern, welche man zuvor im oberen Teil des Bildschirms ausgewählt hat. Zur Erleichterung sind nach dem Start des »Multiconverters« alle Farben voreingestellt und können jederzeit durch die Taste <Pfeil n. links> wieder in die Ureinstellung gebracht werden. Möchte man den Wahlvorgang beenden, zeigt der Computer zunächst einmal ein Preview des Bildes, mit den neu eingestellten Farben. Nach <RUN/STOP> kann man

nach Belieben entweder andere Farben einstellen oder den Konvertiervorgang mit den eingestellten Farben starten.

Beim **»Flexible Sprite Converter«** meldet sich nach Anklicken dieses Konverters ein blinkendes Viereck im linken oberen Teil des Bildschirms. Es kann nach Belieben per Joystick vergrößert oder verkleinert werden. Um das Zentrum des Vierecks zu bewegen, muß man den Feuerknopf zu Hilfe nehmen und den Joystick in die gewünschte Richtung bewegen. Ist nun ein Feld auf dem Hires-Bild eingestellt, leitet die RETURN-Taste den Konvertiervorgang ein, der nach Verschwinden des Wait-Hinweises im unteren Teil des Bildschirms beendet ist. Man kann sich nun seine Sprites mit der SPACE-Taste begutachten. Dazu kann man nun den Joystick nach rechts oder zurück nach links ziehen, um den Rest der Sprites zu sehen, da diese nicht alle auf einmal gezeigt werden können. Dies trifft aber nur zu, wenn man ein entsprechend großes Konvertierfeld gewählt hat. Durch <RUN/STOP> gelangt man wieder in den Konverter zurück. Um die Arbeit zu erleichtern, sind die Koordinaten der linken oberen Ecke unter x1/y1 und die Koordinaten x2/y2 der rechten unteren Ecke als auch das Byte, auf das die obere, linke Ecke im Hires-Bild zeigt, im unteren Teil des Bildschirms angegeben. Die Taste <Pfeil n. links> löscht alle aktuellen Sprites. Der »Hires To Sprite Converter« wird direkt vom Hauptmenü gestartet und kehrt nach Abschluß des Konvertiervorgangs wieder dorthin zurück.

Wie der **»Hires To Sprite Converter«** braucht auch dieser Konverter nur per Tastendruck ausgewählt zu werden. Ist das im Speicher abgelegte Hires-Bild nicht im konvertierten Zustand oder sollte die Farbwahl nicht die bestimmten Bedingungen erfüllen, kann man über ein »Indication Screen« in den »Four Colour Converter« gelangen, der speziell für den »Hires To Char Converter« nur die Farben zuläßt, die erlaubt sind. Nach Konvertieren des Hires-Bildes in vier Farben, muß der »Hires To Char Converter« nocheinmal angeklickt werden, um das Bild nun endgültig in Zeichen zu konvertieren.

Mit dem **»Flexible Block Designer«** lassen sich Zeichen aus einem Screen in Blöcke bis zu zehn mal zehn Zeichen einteilen. Es können hiermit 64 Blöcke definiert und editiert werden. Die Zeichen der Blöcke werden, ähnlich wie beim Sprite-Konverter, von links nach rechts, von oben nach unten abgespeichert, bevor der nächste Block im selben Format im Speicher folgt. Sofort nach dem Anklicken wird man im unteren Teil des Bildschirms aufgefordert, Breite und Höhe der Blöcke einzugeben. Dies geschieht mit den Zifferntasten. Bei Fehleingabe kann man durch die Del-Taste die Eingabe löschen. Die Mindestgröße beträgt drei und die Maximalgröße zehn. Hat man die Eingabe beendet, kann man das angedeutete Viereck mit dem Joystick auf dem Bildschirm bewegen. Die Anzeigen x1/y1 geben die Pixel-Position und x2/y2 die Zeichenposition der linken oberen Ecke an, während »no.« Nummer und das dazugehörige Zeichen angibt. Mit den Tasten <+> und <-> kann man die Blocknummer unter der der nächste Block gespeichert werden soll, verändern. Betätigt man den Feuerknopf des Joysticks, werden die Zeichen innerhalb des Vierecks unter der angegebenen Blocknummer im Speicher abgelegt. Bemerkt man vor Verändern der Blocknummer, daß man den Block, den man gerade gespeichert hat, unter einer falschen Blocknummer angegeben hat, kann man die Speicherung durch die Control-Taste rückgängig machen. Wurde beim Einstellen der Blockgröße doch falsche Werte eingegeben, läßt sich die Eingabe durch Druck auf die Taste <PFEIL N. LINKS> wiederholen. Während dieses Eingabemodus sind alle Blöcke durch die Taste <@> löschbar. Mit der SPACE-Taste gelangt man zum Editor des »Flexible Block Designer«. Doch zuvor kann man mit den Cursor-Tasten (runter/rechts) ein Zeichen aussuchen (in der Regel ein Leerzeichen), welches im Editor den Freiraum um den angezeigten Block herum ausfüllt.

Der Editor des »Flexible Block Designer« ermöglicht, daß alle Blöcke durch die Eingabe von hexadezimalen Zahlen editiert werden. Im oberen Teil des Bildschirms befindet sich ein Block der durch die Tasten <+> und <-> ausgewechselt werden kann. Im unteren Teil sind die Nummern der Zeichen, aus denen der Block besteht. Der Cursor kann durch die Cursor-Tasten nur im schwarzen Feld auf dem Bildschirm bewegt werden, während sich analog dazu ein Kästchen auf dem oben abgebildeten Block angezeigt wird. In dem Kästchen, welches mit »Zoom Char« bezeichnet wird, sieht man das aktuelle Zeichen in doppelter Größe. Mit dem Kästchen »View Char« läßt sich der Zeichensatz nach einem bestimmten Zeichen durchsuchen. Durch die Tasten »<« und »>« kann man das angezeigte Zeichen ändern. Für die Tastaturbelegung siehe Tabelle.

Durch <RUN/STOP> kehrt man wieder in den Designer zurück.

Die Funktion **»Show Grafics«** zeigt die einzelnen Grafiken.

– »Show Hires« zeigt das Hires-Bild im Speicher.

– »Show Screen«: zeigt Charset und Screen; bevor man sich mit Hilfe dieses Unterprogramms Charset und Screenset anschauen kann, stellt man die vier Multicolours, in denen Charset und Screenset angezeigt werden sollen, durch die Cursor-Tasten (rechts/links) ein. Nach Abschluß der Eingabe durch <RETURN> werden die ausgewählten Farben in die Register geschrieben und Charset bzw. Screenset erscheinen wie gewünscht. Die Farben, die man hierfür zuvor ausgewählt hat, werden im ganzen Programm für den Charset benutzt.

– »Show Charset«: zeigt alle Zeichen, der sich im Speicher befindlichen Charset. Hat man in em Unterprogramm »Show Screen« zuvor für die Register $D022, $D023 & $D800 die gleiche Farbe eingestellt, erscheinen alle Zeichen im Singleolour-Modus.

– »Show Sprites« funktioniert auf dieselbe Art und Weise wie »Show Screen«. Die Sprites im Speicher werden auf dem Bildschirm angezeigt, welche durch Bewegung des Joysticks nach rechts und nach links verschoben werden können. Mit RETURN kann man sich dann wieder entscheiden, ob man die ausgewählten Farben so belassen oder ändern möchte.

– »Show Blocks« zeigt bearbeitete Blocks. Bevor man sich mit diesem Unterprogramm Blocks anschauen kann, sind folgende Angaben fürs Arbeiten nötig: Blockbreite/-höhe und Füllzeichen. Nach Abschluß der Eingaben kann man sich nur die Tasten <+> und <-> alle 64 Blocks anschauen.

Taste	Funktion
[	Zeile auf Cursor-Höhe speichern
]	Zeile aus dem Speicher holen und in die gleiche Zeile setzen, in der sich der Cursor befindet
@	Block speichern
*	Block schreiben
Ctrl	Block in ursprünglichen Zustand zurückversetzen
Home	Cursor in linke obere Ecke
Clear	Block löschen, bzw.mit Füllchar füllen
X	Block um die Y-Achse rotieren lassen
Y	Block um die X-Achse rotieren lassen

Turrican – Fight bis zum shootout

Mach die Aliens alle!

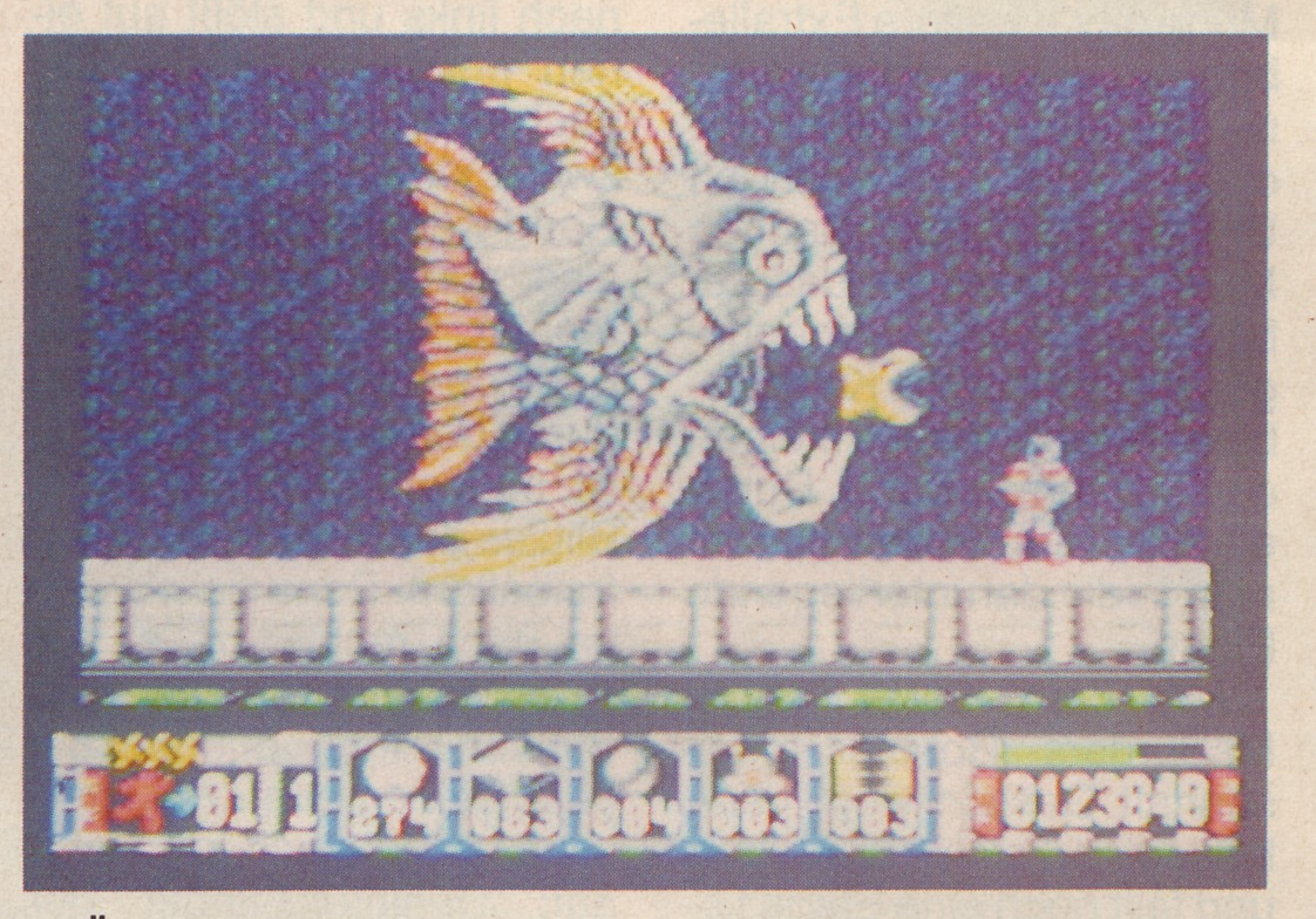
Grausame Aliens vom Plejaden-System überfallen den friedlichen Planeten Turrican. Ein neuer Fall für Lewis McBurger von der A.A.C. (Anti-Alien-Company)!

Bereits beim ersten Klingeln war er hellwach: A.A.C.-Special-Acent McBurger hebt den Hörer ab. Kurzer Blick auf die Swatch: 3 Uhr 15 morgens. Der Boß ist dran: »He, Mac, der Teufel ist los auf Turrican! Morguls Monster versuchen, den Planeten in ihre Gewalt zu bringen. Düsen Sie los und räumen Sie mal dort ein bißchen auf! Anschließend erwarte ich Ihren Bericht mit vier Durchschlägen!«

Alles klar...oder? Unser Agent rekrutiert im Fuhrpark der A.A.C. einen Dienst-Raumer und eine stattliche Anzahl Kampfroboter. Auftanken, Starterlaubnis abwarten...los geht's! 24 Stunden später tauchen McBurger und seine Blechkameraden in die Atmosphäre von Turrican ein...

Level 1.1: Killer-UFO greift an

Eine menschenleere Ebene liegt vor dem Special-Agent, weit und breit kein Gegner. Es ist totenstill. McBurger beschließt, nach links zu gehen. Auf einer Anhöhe hat er den ersten Feindkontakt, doch mit ein paar gezielten Schüssen aus der Laserkanone sind die Aliens vernichtet. Hier geht's nicht weiter (das Spielfeld ist zu Ende) – also sprintet McBurger zurück. Unterwegs muß er sich gegen gefährliche Angreifer wehren, die sich aber nach einem Treffer in Bonusgegenstände verwandeln. Am Boden eines tiefen Abgrunds stößt McBurger auf eine Höhle, in der er sich mit Extrawaffen versorgt. Die achtlos auf dem Boden verstreuten Diamanten läßt er ebenfalls mitgehen. Über den Hang seitlich rechts kommt er wieder zurück auf die Hochebene. Mit Müh' und Not entgeht er einem tödlichen Steinschlag, der den Energievorrat seines Schutzschirms fast auf null sinken läßt. Zwei der vorher ergatterten Bonusgegenstände päppeln den Agenten aber wieder auf. Unbeirrt setzt er seinen Weg nach rechts (Osten) fort: Vorbei an spitzen Dolchen, herabstürzenden Wasserfällen und aggressiven Flugwürmern – McBurger ist wieder mal fast am Ende seiner Nerven und seines Energievorrats.



[1] Überdimensionaler Piranha: das Fischmonster

Direkt vor ihm erhebt sich ein riesiger Turm. Die Neugier treibt McBurger vorwärts, doch bevor er das Bauwerk betreten darf, muß er einen feindlichen Roboter per Panzerfaust ausschalten. Auf dem Weg nach oben taucht ein UFO auf, das wild um sich schießt. Plötzlich – eine markerschütternde Detonation! McBurgers erster Roboter hat den Geist aufgegeben – das Schiff der Monster hat ihn erwischt. Fieberhaft überlegt der Agent, wie er das aggressive UFO unschädlich machen kann: Da fällt ihm der lenkbare Blitz ein! Damit klappt's auf Anhieb, der Weg nach oben ist frei...

Auf des Turmes Spitze geht's erst richtig los: Schon wieder prasselt eine Steinlawine auf unseren Helden herab! Um seine Haut zu retten, flüchtet er nach rechts, eliminiert einen feindlichen Kampfroboter und wagt todesmutig den Sprung in die Tiefe. Zum Glück landet McBurger hinter einem dritten Roboter, der anscheinend im Stehen schläft: Er bemerkt den Agenten nicht. Mit einigen Feuerstößen aus der Laserwaffe wird der Maschinenmensch frikassiert, bevor er überhaupt merkt, was los ist. McBurger atmet tief durch und läßt diese gefährliche Spielstufe hinter sich.

Level 1.2: Sieben Extraleben

Der Special-Agent wischt sich den Schweiß von der Stirn: Der erste Level ist geschafft! Die nächste Spielstufe beginnt mit dem Angriff einer Riesenfaust, die McBurger platt machen will. Blitzschnell zückt dieser die Laserpistole – doch bevor er nur einen einzigen Schuß abfeuern kann, hat das stählerne Händchen bereits den halben Energiebestand von McBurgers nächstem Kampfroboter aufgezehrt. Cool bleiben heißt die Devise – geschickt weicht er den mörderischen Faustschlägen aus und aktiviert erneut den lenkbaren Blitz. Die Riesenfaust ist bezwungen. McBurgers Siegesgeheul wird schon wenige Meter weiter jäh erstickt: Hüpfende Glühbirnen bedrängen den Agentenroboter und reduzieren den letzten Rest seines Energievorrats derart, daß er als Häuflein unnützen Schrotts auf der Strecke bleibt. Jetzt übernimmt der dritte und vorerst letzte

Kampfroboter McBurgers Verteidigung.

Auf zum nächsten Turm! Hoch über der Turmspitze baumelt ein geheimnisvoller Bonusblock. Beim Versuch, ihn abzuschießen, um die darin versteckten Bounsgegenstände aufzusammeln, entdeckt unser Agent weiter unten noch einen Bonusblock. McBurger kombiniert: Das könnte der Einstieg zu einer versteckten steinernen Treppe sein und läßt seinen Roboter wild drauflos ballern. Tatsächlich: Der Treppenaufgang erscheint. Vorsichtig pirscht sich der Agent nach oben – und findet dort sieben Extraleben (= neue Kampfroboter)! Was soll da noch passieren? Übermütig geht McBurger nach rechts weiter – bis ihm plötzlich schwarz vor Augen wird: Innerhalb von Sekundenbruchteilen hat sich das Firmament verfinstert. Kommt ein Gewitter? Forschend blickt McBurger nach oben, achtet nicht mehr auf den Weg – und stürzt wie ein Stein in die Tiefe! Die Landung im gischtbrodelnden Wasserfall überlebt der dritte Roboter nicht – der nächste wird aktiviert. McBurger und seine Gruppe halten sich stur rechts, müssen sich unterwegs gegen Dolche, feindliche Robbis und ekliges Gewürm wehren. Das einzig Erfreuliche: Einige Bonusgegenstände fallen auch ab dabei, darunter ein Extraleben. McBurger muß verschiedene Plattformen überwinden und entdeckt nach einigem Suchen den Level-Ausgang am rechten unteren Bildschirmrand. Im Hochgefühl seiner Unbesiegbarkeit brennt unser Agent darauf, die Gefahren der nächsten Spielstufe kennenzulernen...

Level 1.3: Raumschiff des Verderbens

McBurger läßt sich nicht von der einmal eingeschlagenen Richtung abbringen: Unverdrossen marschiert er nach rechts. Dabei überwindet er einen Wasserfall und befördert Dutzende von Angreifern ins Jenseits. Schließlich kommt der Agent zu einer Treppe, die an Selbstschußanlagen vorbei in eine höhere Etage führt. McBurger spürt instinktiv: Die Gefahr ist zum Greifen nahe. Er ändert die Richtung, läuft nach links – und sieht sich einem riesigen Raumgleiter gegenüber, der gelbe, rautenförmige Geschoße aus allen Rohren auf seinen Kampfroboter abfeuert. Der Zweikampf ist mörderisch und kostet McBurger seinen Blechgefährten – aber mit einigen Lineshots und Granaten zerstört er das Raumschiff. Die Trümmer fliegen nur so durch die Gegend!

Über die Plattformen am linken Bildschirmrand arbeitet er sich weiter nach oben. Die schwarzen Shooter sind kein Hindernis: McBurger klettert unbeirrt so lange nach oben, bis er den linken oberen Bildschirmrand erreicht. Als Belohnung für die Mühe gibt's weitere Extraleben. Ab sofort geht's wieder nach rechts. Prompt tauchen erneut die lästigen UFOs auf und machen McBurgers Gruppe das Leben schwer: Im Bombenhagel geht wieder ein Kampfroboter drauf (neun bleiben dem Agenten noch!). Durch ein Loch im Boden kommt man in die darunterliegende Etage.

Mit dem Laser räumt McBurgers Roboter massenhaft Gestein weg, dann bewegt er sich nach links und fällt noch eine Etage tiefer. Ab hier pirscht sich unser Agent wieder nach rechts unten. Unterwegs vernichtet er jede Menge Aliens und sammelt alle Diamanten ein, die er erwischen kann.


McBurger versteht die Welt nicht mehr: Plötzlich explodiert sein aktivierter Kampfroboter ohne gegnerische Einwirkung! Kurz darauf erscheint des Rätsels Lösung am Bildschirm: Zeitlimit überschritten! Verflixt, man kann doch nicht an alles denken...

Ein weiterer Durchlaß im Boden (Bildschirmrand rechts) befördert McBurger wieder eine Etage tiefer. In entgegengesetzter Richtung (also links) entdeckt der Agent pro Stockwerk weitere Etagenlöcher, durch die er schlüpft – bis er ganz unten ist. Wo ist der Levelausgang? McBurger irrt hin und her, bis ihm ein blinkendes Kästchen auffällt. Er gibt seinem Roboter die Order, darauf zu feuern – der Kasten explodiert und macht den Eingang zu einem Aufzug frei – McBurger betritt den Lift und gleitet nach unten: Wieder ein Level geschafft!

Level 2.1: Kampf gegen den Monsterfisch

Die zweite Spielwelt hat's in sich: Zunächst fällt McBurger wieder mal durch einen schmalen Schacht nach unten. Unterwegs nimmt er alle Bonusgegenstände mit, die er grabschen kann. Unten gelandet, geht der Agent nach links und stößt auf einen weiteren Schacht, der nach oben führt. Dort gibt's zwei Extraleben gratis! Der Gang war eine Sackgasse – also zurück (wieder nach rechts). Als McBurger das Ende des Schachts erreicht, durch den er vorher gefallen ist, muß er sich mit Hilfe des Blitzes den Weg nach unten freiballern. Dann geht's weiter nach rechts, bis er vor einer Mauer aus gelbweißen Steinen steht. Mit einigen Feuerstößen aus der Laserkanone löst sich der Wall auf: Dahinter findet der Agent ein Dutzend Diamanten, die er gierig einsackt. Noch ein Stockwerk tiefer – die gleiche Mauer, die gleichen Diamanten! McBurger bewegt sich jetzt nach unten, anschließend nach rechts und fällt durch einen anderen Schacht noch weiter nach unten.

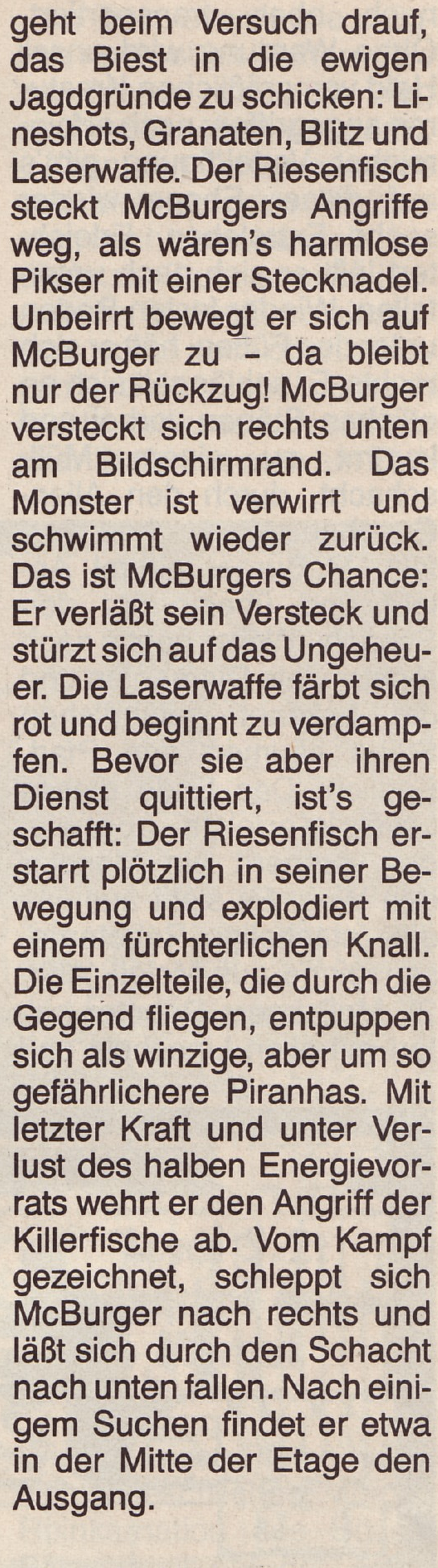
Mysteriöse Stäbe ragen aus dem Boden, die seinem Kampfroboter bei jeder Berührung einen Großteil Restenergie entziehen. Wie schlängelt man sich ungescho-





ren durch die Slalomstäbe? Per Joystick nach unten und Leertaste verwandelt sich der Kampfroboter in einen rotierenden Kreisel, der aus den Stäben Kleinholz macht. Langsam, aber sicher fräst sich McBurgers Roboter nach rechts und landet in einem Mini-Swimmingpool. Ein plötzlicher Knall, ein Bonusblock erscheint – die Gegenstände werden sofort von unserem Agenten vereinnahmt. Mit neuer Energie ausgerüstet verläßt McBurger das Schwimmbecken, passiert die restlichen Stäbe wieder mit dem Kreiselroboter und folgt dem vorgegebenen Weg. Unterwegs begegnen ihm Kanonen, fliegende Steine, Minen und andere Hindernisse.

Mit glühendem Laser steht er wieder vor einem Wasserbecken. Ohne Vorwarnung greifen Horden von gefräßigen Fischen an. Geistesgegenwärtig reißt der Kampfroboter die Waffe hoch. Im letzten Moment gelingt es ihm, die Raubfische zu vernichten. Langsam kommt der Special-Agent außer Puste! Aber es kommt noch schlimmer: Von links schiebt sich ein Monsterfisch (größer als ein Haus) auf ihn zu (Abb. 1). Fast das gesamte Waffenarsenal



geht beim Versuch drauf, das Biest in die ewigen Jagdgründe zu schicken: Lineshots, Granaten, Blitz und Laserwaffe. Der Riesenfisch steckt McBurgers Angriffe weg, als wären's harmlose Pikser mit einer Stecknadel. Unbeirrt bewegt er sich auf McBurger zu – da bleibt nur der Rückzug! McBurger versteckt sich rechts unten am Bildschirmrand. Das Monster ist verwirrt und schwimmt wieder zurück. Das ist McBurgers Chance: Er verläßt sein Versteck und stürzt sich auf das Ungeheuer. Die Laserwaffe färbt sich rot und beginnt zu verdampfen. Bevor sie aber ihren Dienst quittiert, ist's geschafft: Der Riesenfisch erstarrt plötzlich in seiner Bewegung und explodiert mit einem fürchterlichen Knall. Die Einzelteile, die durch die Gegend fliegen, entpuppen sich als winzige, aber um so gefährlichere Piranhas. Mit letzter Kraft und unter Verlust des halben Energievorrats wehrt er den Angriff der Killerfische ab. Vom Kampf gezeichnet, schleppt sich McBurger nach rechts und läßt sich durch den Schacht nach unten fallen. Nach einigem Suchen findet er etwa in der Mitte der Etage den Ausgang.

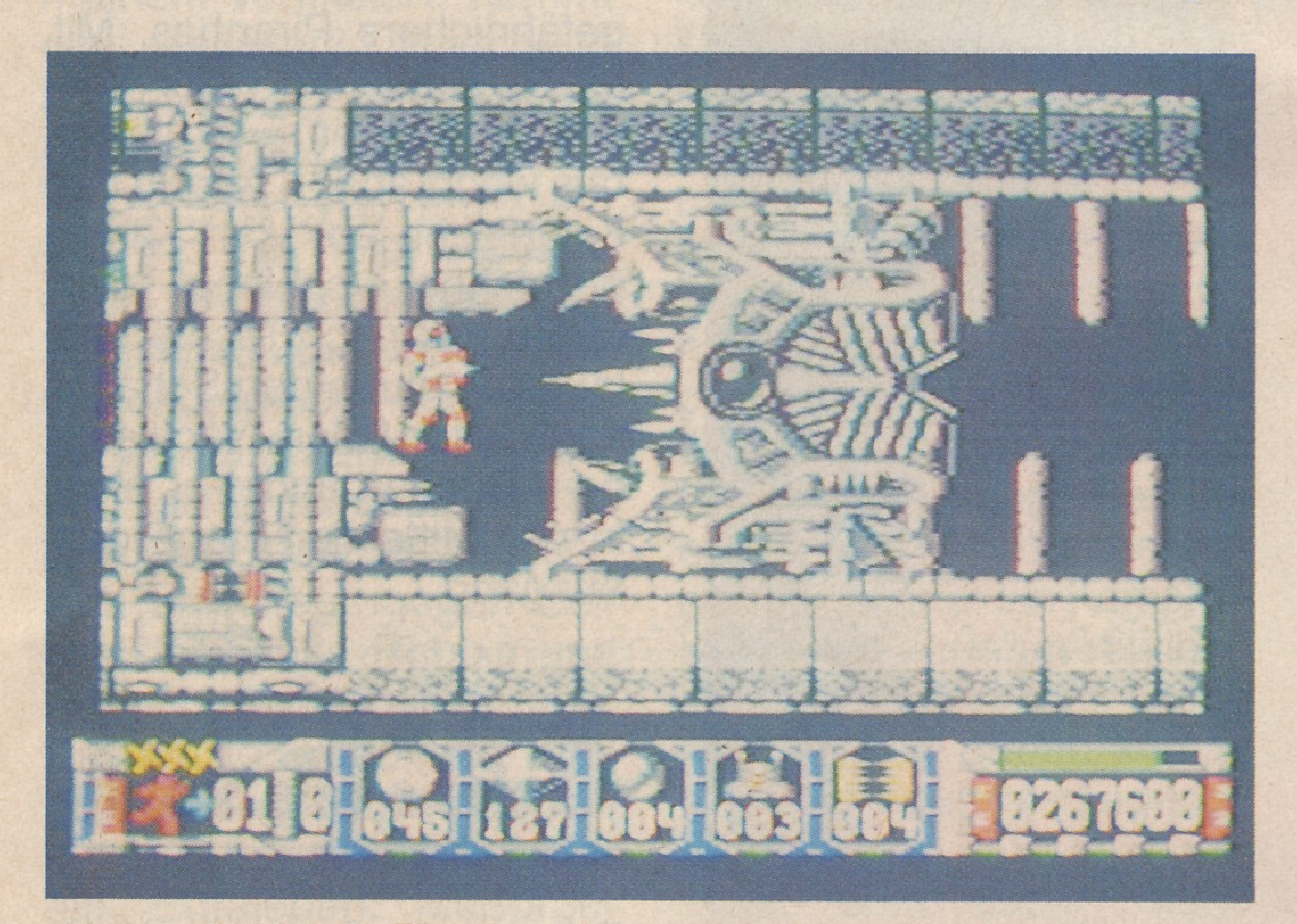
Level 2.2: Riesenspinne aus Stahl

Erfahrung, die man durch die letzte Spielstufe gewonnen hat, zahlt sich aus, denn – der neue Level beginnt so, wie der alte aufgehört hat. McBurger folgt der Richtung des schmalen Gangs, sammelt Diamanten en masse und vernichtet jede Menge Aliens. Ohne Scheu läßt er sich in einen tiefen Abgrund fallen, springt auf einen Felsblock, der durch die Luft schwebt, dann zu einem zweiten und entdeckt dort einen prall gefüllten Bonusblock. McBurger klettert hinauf und bemerkt im oberen Bildschirmteil ein Gebilde, das einem Aufzug ähnelt. Richtig geraten: Es ist tatsächlich ein Lift, der ihn

nach oben transportiert. Ohne Warnung wird unser Held von gräßlichen Kreaturen angegriffen; nach erfolgreicher Verteidigung gibt's auf dieser Ebene wieder sechs Extraleben. Erleichtert läßt er sich nach unten fallen. Wieder festen Boden unter den Füßen, hält er sich rechts. Er schlängelt sich an etlichen Stäben vorbei und kommt zu einem Müllschacht, durch den Alien-Geschnetzeltes herunterfällt. McBurger nimmt Anlauf und überspringt den Schacht. Weiter geht's nach rechts, viele Diamanten und die bekannt gefährlichen Stäbe säumen den Pfad. Endlich: Das Ende dieses Levels ist erreicht – aber wieder versperrt ein Monster den Weg: Es sieht aus wie eine stachelige Roboterriesenspinne aus Metall (Abb. 2). McBurgers Roboter ballert mit allen Lineshots und aber der Zweck heiligt die Mittel: Von hinten ist das Maschinenmonster verwundbar und läßt sich ungeniert in alle Bestandteile zerlegen. Mit List und Tücke fängt man nicht nur eine Mücke! Nach dieser strategischen Meisterleistung verläßt der A.A.C.-Agent diese Spielstufe.

Level 3.1: Per Raumgleiter weiter

Verdutzt reißt McBurger die Augen auf: Der Raum des neuen Levels ist völlig leer – er kann weder vor noch zurück, weder nach oben oder unten. Wütend ballert er blindlings um sich: Plötzlich erscheint am rechten unteren Rand ein seltsames Gerät. Vorsichtig nähert sich der Agent dieser Maschine und klettert hinauf. Sofort erhebt sie sich mit McBurger



[2] Die stählerne Riesenspinne visiert das Opfer an

Granaten, die ihm zur Verfügung stehen: Das Monster kümmert's nicht, es ist nur noch wenige Millimeter entfernt! McBurger überlegt blitzschnell, dann hat er die richtige Strategie parat: Angriff ist die beste Verteidigung! Per Joystick nach unten und Leertaste verwandelt er seinen Kampfroboter wieder in den rasenden Kreisel, dem die Monstermaschine nichts anhaben kann. Als sich McBurger hinter dem Killerwesen befindet, gibt er dem Roboter seine Normalgestalt zurück und stellt ihn zwischen zwei Stäbe. Es ist zwar unfair, in die Lüfte – also war's doch kein Staubsauger, sondern ein Raumgleiter!

Unaufhaltsam gleitet die Raumfähre nach oben, hunderttausend Aliens machen dem Agenten das Leben schwer: Er verliert einen Kampfroboter nach dem anderen. Hier hilft nur, auf die umherschwirrenden Bonusgegenstände zu achten, sie zu grabschen und nicht an irgendwelchen Zacken hängenzubleiben. Völlig erschöpft kommt er am Levelende an, nicht ohne zuvor noch ein weiteres Riesenmonster mit einer Linshot-Salve und etlichen Granaten zur Hölle geschickt zu haben. Mit einem ziemlich kläglichen Häuflein übriggebliebener Roboter macht sich McBurger auf zur nächsten Spielstufe.

Level 3.2: Haufenweise Bonusblöcke

Der Agent erinnert sich an Landkarten und Pläne, die man vom Planeten Turrican gezeigt hat: Sechs Levels liegen hinter ihm, die er mit einer gehörigen Portion Glück geschafft hat – aber sechs weitere sind noch zu überstehen! Der Agent tastet sich schnurgerade durch den Höhlenstollen – und findet weder Kreuzungen noch Abzweigungen. Diese Spielstufe müßte also im Düsentempo zu schaffen sein! Von wegen – schon taucht das erste Alienungeziefer auf, begleitet von massiven Blöcken, die durch die Gegend schwirren. Und um das Maß voll zu machen, sind im Tunnel heimtückische Selbstschußanlagen verborgen, denen man nur mit Mühe ausweichen kann.

McBurger und seine Roboter müssen ihr ganzes Können und sämtliche Extrawaffen einsetzen, um diesen Level ungeschoren zu überstehen. Aber es scheint sich zu lohnen: Unterwegs entdeckt unser Agent diverse Bonusblöcke mit neuen Waffen und Extraleben. In der Hoffnung auf einen leichteren nächsten Level verläßt McBurger das Spielfeld...

Level 3.3: Reise ins Planeteninnere

Wünsche gehen manchmal in Erfüllung: Es scheint leichter zu werden. In dieser Spielstufe muß man nur nach unten fliegen. Außer lästigem Aliengetier gibt's keine hinterlistigen Fallen, nicht mal einen Monsterobermotz bekommt man vor die Flinte. Inzwischen gewohnt, mit dem Raumgleiter umzugehen, düst McBurger durch den Schacht nach unten und verliert lediglich zwei Kampfroboter. Nur noch vier Levels, jetzt kann doch kaum noch etwas schiefgehen...

Level 4.1: Angriff des Pharao

Modriger Geruch steigt McBurger in die Nase. Bevor er sich nach rechts wendet, um seinen gefährlichen Trip durch Turricans Unterwelt fortzusetzen, plündert er noch schnell einen weißen Bonusblock, der ihn mit wertvollen Zusatzwaffen ausrüstet. Das Gelände fällt jetzt schräg nach rechts unten ab, McBurger muß Dutzende von Abgründen überspringen, schießenden Spinnen, Geröllbrocken und ekelerregenden Maden ausweichen. Der Weg steigt nun plötzlich an, bis der Special-Agent vor einer senkrechten Wand steht. Er läßt sich eine Etage tiefer fallen und marschiert den Gang nach links unten entlang. Einige graue Dickschädel wollen ihn daran hindern, werden aber mit gezielten Lineshots ausradiert. Plötzlich fällt er in eine tiefe Grube voller mysteriöser Glühwürmchen. Fasziniert betrachtet McBurger das bunte Treiben und merkt fast zu spät, daß sich die Leuchtkugeln bei jeder Berührung mit seinem Kampfroboter vermehren und dem Energie entziehen. Blitzschnell verwandelt McBurger seinen Roboter in den rasenden Fräser und schlägt sich zum rechten Rand durch.

Dort bekommt der Robi wieder seine Normalgestalt und McBurger sieht zu, die Todesfalle so schnell wie möglich nach oben zu verlassen. »Das war knapp!« schießt es ihm durch den Kopf. Er nimmt sich vor, künftig vorsichtiger zu sein. Weiter geht's, immer den Gang entlang.

Er scheint auf eine Diamantenmine gestoßen zu sein: Tonnenweise liegen die Klunker dort herum! McBurger kann nicht widerstehen und stopft sich die

Taschen seines Raumanzugs voll. In diesem Levelabschnitt gibt's keine Gegner mehr – außer Säuretropfen von oben, denen er aber mühelos ausweicht. Doch bevor unser Agent vor Langeweile einzuschlafen droht, fällt er prompt in einen Schacht und landet in einer großen Halle: die Höhle des Oberbösewichts dieses Levels, einer ägyptischen Statue nicht unähnlich (Abb. 3). Natürlich hegt der steinerne Bewohner keine friedlichen Absichten: Der Pharao rast wie von der Tarantel gestochen im Raum herum und versucht, McBurger an die Wand zu quetschen.

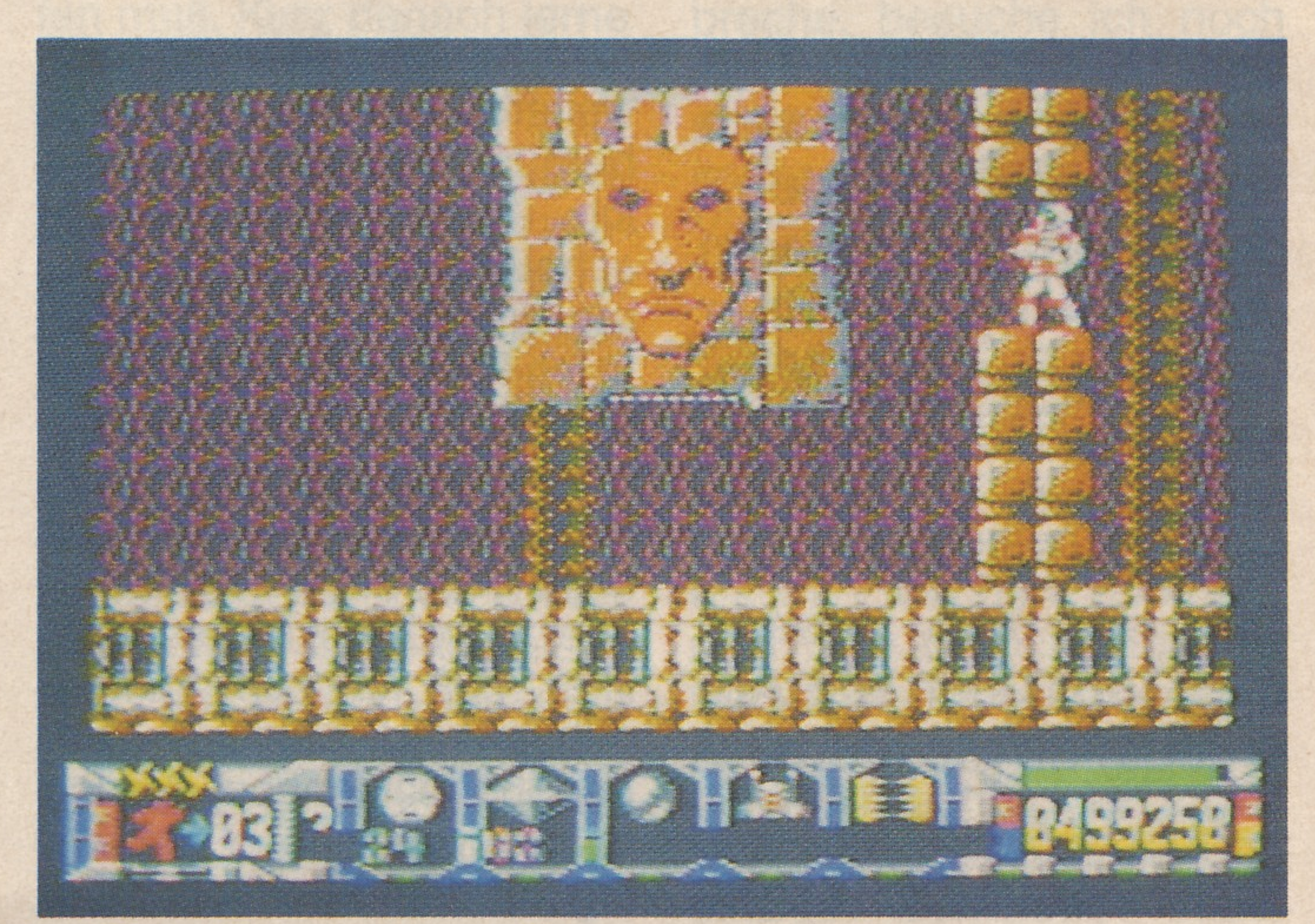
Seinem Kampfroboter gelingt es zwar, etliche Lineshots und Granaten aufs Monster zu feuern – dennoch erwischt es ihn voll und macht Sperrmüll aus ihm! Der nächste Roboter hält sich länger auf den Beinen, denn er benutzt einen Trick, der Mumie auszuweichen: Jedesmal, wenn die Statue versucht, ihn links oder rechts zu erdrücken, springt der Kampfroboter auf deren Kopf und läßt sich auf der anderen Seite hinunterfallen. Dennoch muß McBurger noch einen weiteren Roboter opfern, bevor sich der Pharao, geschwächt vom ständigen Beschuß, gelb verfärbt und ins Reich der Götter zurückkehrt: Die Statue explodiert mit lautem Getöse! McBurger atmet tief durch – war das ein hartes Stück Arbeit! Der restliche Level ist ein Klacks (ein paar Lineshots hier, zwei oder drei Granaten da) – ohne Verlust eines weiteren Kampfroboters verläßt der A.A.C.-Agent die Bühne.

Level 4.2: Vampire und Totenköpfe

Der Schwierigkeitsgrad der nächsten Spielstufe entspricht etwa dem der vorhergehenden. Zuerst muß sich McBurger ständig nach rechts bewegen, tödliche Abgründe überwinden und eine große Schar Vampire vernichten, die sich unaufhaltsam vermehrt. Der Weg mündet nach rechts oben in eine schräge Bahn. Doch McBurger springt auf den Vorsprung links oben. Ab hier geht's nur noch aufwärts, bis er in einen Gang einbiegt, in dem es von Diamanten, Säuretropfen und Totenköpfen (abschießen!) nur so wimmelt! McBurger bleibt bei seiner eingeschlagenen Richtung – und kommt zum Levelausgang am oberen Bildschirmrand.

Level 4.3: Dreiköpfige Hydra

Am Anfang sieht's einfach aus: Außer Säuretropfen, denen man geschickt ausweichen muß, gibt's keine Unannehmlichkeiten. Auf einer schiefen Ebene geht's nach oben, bis McBurger durch ein Loch in der Decke in die nächste Etage kommt. Am Bildschirmrand rechts klettert er den ersten sichtbaren Aufgang hinauf und wendet sich nach rechts. Hier ist nichts – außer Diamanten. Also zurück bis zur Ausgangsposition und jetzt links halten! McBurger pirscht den Gang entlang und findet nach einigem Suchen den Aufgang zum nächsthöheren Stockwerk. Auch dort hält er sich zunächst links und marschiert drauflos. Wie aus dem Nichts steht plötzlich ein riesiges, dreiköpfiges Scheusal vor ihm und greift ihn an. Der Kampfroboter des Agenten verteidigt sich mit allen Waffen. Er verwundet das Biest empfindlich, schießt ihm sogar einen Kopf weg – das Ungetüm scheint's nicht zu stören: Unaufhaltsam kommt es näher. McBurger verfolgt die bewährte Rückzugstaktik und versteckt sich in der rechten unteren Ecke. Die List scheint auch in dieser Situation aufzugehen: Aus versteckter Position aktiviert McBurgers Roboter den Blitz und zielt aufs inzwischen nur noch zweiköpfige Monster. Es handelt sich offensichtlich um eine äußerst zähe Spezies von Alien: Auch, als alle drei Köpfe vernichtet sind, macht das Ungeheuer noch einen sehr munteren Eindruck. Endlich, nach einer halben Ewigkeit zwischen Bangen und Hoffen, löst sich das Alien auf! McBurger hat nun wieder freie Bahn und marschiert weiter, springt von Plattform zu Plattform und entdeckt den ersehnten Levelausgang hinter einer Wand von Totenschädeln.



[3] Der wildgewordene Pharao greift an!

Einige gezielte Schüsse machen den Weg frei. Jetzt gibt's nur noch zwei Level, in denen sich Morgul, Herrscher aller Bösewichte, versteckt halten kann...

Level 5.1: Die blaue Mauer

Die vorletzte Spielstufe (im Inneren eines Turms) ist gespickt mit fast allen Alien-Typen, die McBurgers Roboter in den zurückliegenden Levels getroffen haben. Wiedersehen macht da bestimmt keine Freude – am besten ist es, sofort den Ausgang zu suchen! Das ist gar nicht so einfach, denn der Turm entpuppt sich als Labyrinth:

Es führen viele Gänge in alle Richtungen, die aber meist in einer Sackgasse enden. Der Ausgang läßt sich erst nach schier endlosem Suchen finden: im rechten oberen Turmeck, hinter einer Mauer aus hellblauen Steinen. McBurger überlegt, wie er dorthin kommt:

– im Turm soweit wie möglich nach oben klettern (bis zur Mauer, die den Weg nach weiter oben versperrt),
– dann den Turm verlassen und sich auf den Plattformen nach oben hangeln, bis die letzte Stufe erreicht ist,
– wieder in den Turm einsteigen, weiter noch oben springen und das Gebäude nach rechts verlassen. Nach ein paar Stufen ist man am Ziel.

Level 5.2: Endkampf gegen Morgul

Wie auf leisen Pfoten hat er sich angeschlichen: Morgul, Reinkarnation des Bösen! Blitzschnell hat der Agent die Lage erfaßt: Am sichersten ist's in der linken Ecke, dort kann man sich vor den fürchterlichen Angriffen einigermaßen schützen. Er wirft einen kurzen Blick aufs Monster aller Monster: Morgul hat drei Gesichter, von denen ihn jedes irgendwie an einen Pavian erinnert! Unter Einsatz aller Waffen, die dem Kampfroboter zur Verfügung stehen, gelingt es ihm, eine der drei Affenfratzen zu zerstören. Dann stellt McBurger den Roboter auf die imposante Kreiselfräse um, poliert damit Morguls ekelhaftes zweites Monsterantlitz und den Rest des Ungetüms. Nach einigen Lineshots platzt es wie eine überdimensionale Seifenblase und verschwindet von der Bildfläche – hoffentlich für immer! (bl)

Death Knights of Krynn

Die Helden aus dem Land Krynn haben sich zusammengefunden, denn genau vor einem Jahr gelang es einer Gruppe mutiger Männer, das Böse aus ihrem Land zu vertreiben. Zum Jubiläum finden sie sich zusammen, um über alte Abenteuer zu plaudern.

von Thees Lagerbauer

Gargath Outpost

Ja, das waren noch Zeiten, als ich mit Sir Karl Seite an Seite gekämpft hab'. Doch leider ist er vor einem Jahr beim Kampf gegen die Monster von Krynn umgekommen. Zum Jahrestag befinde ich mich hier mit anderen Recken auf einem Fest. Die Sterne stehen schön am Himmel, und nichts weist auf das Unheil hin, das noch kommen soll. Während ich hier steh' und mich gerade mit ein paar Knights über Sir Karls Heldentaten unterhalte, kommt plötzlich, mit einem unglaublichen Krach, ein Untoter auf einem untoten Drachen angeflogen. Im Anschluß tauchen auch noch Skeleton Warriors und Nightsmares auf. Doch seh' ich richtig? Das ist ja Sir Karl, der da als Untoter angreift! Er schnappt sich lachend die Drachenlanze und fliegt davon. Doch zuvor gibt er noch seiner Truppe den Befehl, mich zu attackieren.

In kurzem aber blutigem Kampf fege ich meine Gegner vom Schlachtfeld. Doch leider läßt man mich nach dem Kampf nun nicht ohne weiteres aus dem Outpost heraus. Deshalb beschließe ich, mich erstmal umzuschauen. In einem der Räume, die ich durchquere, treffe ich Post Commander Bertil, der für mich drei Missionen zur Auswahl hat: Patrol, Cemetary und Guard. Da ich nicht sehr auf einen Kampf aus bin, wähle ich Cemetary. Hier muß ich zum Temple gehen und Leichen zum Friedhof schleppen. Als ich mich anschließend ein wenig auf dem Friedhof umsehe, finde ich das Grab von Sir Karl (JE 40). Plötzlich stürzen hier viele Schlangen auf mich, aber mein Cleric spricht gleich den Spruch »Charm Snake«, und Knights kommen mir auch



Ein Untoter auf einem Skelettdrachen besucht die Feier

noch zu Hilfe, insofern passiert wieder einmal nichts.

Also zurück zu Sir Bertil, sagt mir eine innere Stimme. Dieser hat gerade Streit mit Sir Garren, doch als die Wachen kommen, sucht Sir Garren das Weite. Jetzt entschließe ich mich, »Patrol« zu wählen. Also, raus geht's an die frische Luft, und ran ans Patrouillieren. Aber auch hier erwartet mich nur ein Scharmützel. Damit ist dann auch diese Aufgabe schon gelöst, doch was nun? Etwas weiter treff' ich Sir Thom, der mir sagt, daß er einen wichtigen Traum über Sir Karl hatte (JE8). Aber leider hat er schon wieder vieles vergessen, und deshalb gibt er mir einen »Sleepstone«. Diesen hat er nachts unter dem Kopfkissen gehabt, und der hat alle Träume gespeichert. Leider muß ich erst nach Vingaard gehen, damit ihn dort der »Dream Merchant« lesen kann. »Es ist sehr wichtig!«, spricht Sir Thom, und schon mach' ich mich auf den Weg Richtung Ausgang. Ich gehe in die nächstgelegene Kneipe. Dort ändere ich spontan meine ursprünglichen Pläne, denn ich erfahre, daß der Dream Merchant z. Z. in Kalaman ist. Also heißt es jetzt Aufbruch in diese Richtung.



Die schöne Dame begrüßt die Helden zum Fest



Es ist Karl, der Held aus der Schlacht um Krynn



Im High-Cleric-Tower bedroht mich ein roter Drache

Kalaman

Nichts Böses ahnend durchquere ich gerade einen Wald auf dem Weg nach Kalaman, als mich eine Horde Nightmares angreift. »Die gehören uns«, sagen meine Magic-User und schleudern Fireballs auf die Monster und räumen sie aus dem Weg. In Kalaman angekommen, erfahre ich, daß der Town-Commander mich sehen möchte. Zuvor rate ich aber erst einmal jedem Abenteurer, den westlichen Inn aufzusuchen, alle heilen, Sprüche merken und abspeichern! Überhaupt sollte man dieses häufig tun, da es im Spiel oft zu unerwarteten Kämpfen kommt. Nun aber ab in den Bazar, zu dem Dream Merchant (JE44 ist übrigens eine Karte von Kalaman). Doch statt eines Dream Merchant finde ich nur Verwüstung!

Dann bekomme ich von einer Frau eine Nachricht der Kidnapper zugespielt. Sie haben den Dream Merchant, und ich soll mich heute um 16.00 Uhr mit ihnen treffen. Ich kann jetzt jedem nur raten, schleunigst den nächsten Inn aufzusuchen.

Kaum ist meine Rast zu Ende, bemerke ich, daß die Zeit schon arg fortgeschritten ist. »O nein, schon drei Minuten vor unserer Verabredung, und für den Weg brauch' ich ca. 15 Minuten...« sage ich zu meinen Mitstreitern. »Los komm, wir müssen rennen«,

sagt mein Cleric. Gesagt, getan, und so kommen wir tatsächlich mit ein paar Minuten Verspätung an. Aber das scheint die Kidnapper nicht zu stören. Sie kommen tatsächlich. Entgegen meiner Annahme sind es keine Menschen, sondern drei blaue Drachen! Sie fordern den Sleepstone, ich weigere mich allerdings, ihnen diesen zu geben, so daß es zum Kampf kommt. Aber mit viel Magie und scharfem Schwert sind auch sie besiegt.

Doch das sollte nicht alles sein: Nun muß ich noch gegen Warriors und Priests kämpfen, die nach dem Kampf mit den Drachen auftauchen. Dies alles jedoch ist kein Problem für einen erfahrenen Abenteurer. Ach, fast hätt' ich in der Eile unseren Town-Commander vergessen, nun aber los! Ich finde Town-Commander Daine, Major Tems und Ariela im Norden der Stadt (JE10). Sie begrüßen mich, und Ariela, die Ratgeberin von Daine, beauftragt mich, einen Mann namens Sebas Astmoor zu finden, was ich auch annehme. Ich mache mich auf den Weg.

Vingaard Keep

In Vingaard angekommen, gehe ich zum Laden des Dream Merchant, um mir endlich sagen zu lassen, was für einen Traum Sir Thom hatte. Hier treffe ich auch tatsächlich den Dream Merchant in seinem Laden. Kurze Zeit später kenne ich auch den Traum: Ich soll in den Kerzenladen gehen und dort immer den roten Türen folgen. Zuvor kille ich nur noch ein paar Viecher. Später bin ich im Kerzenladen und gehe los. Auf dem Weg flüstern mir Stimmen, daß es nicht sehr gesund sei, weiterzulaufen, aber das stört mich weniger. Nach einem längeren Weg erscheint vor mir in einer Wand eine Tür, dahinter in einer kleinen Kammer finde ich einen Mann mit einer Kerze: Sebas Astmoor. Nachdem er geprüft hat, ob ich wirklich alles tun würde, um Lord Soths zu töten, erzählt er mir in JE66 seine Geschichte. Ich soll zum High Clerist Tower, und wenn ich zurück bin, wird er mir sein großes Geheimnis offenbaren. Also gehe ich wieder Sprüche merken, und dann ab zum High Clerist Tower.



Ariela ist anscheinend im Pakt mit Lord Soth



In der Stadt Dulcimer begegnet meiner Party ein Lich



Maya ist zu einem Drachen geworden, und Sir Karl kämpft gegen sie

High Clerist Tower

Dort werde ich auch gleich gebührend empfangen: Ein hoher Knight begrüßt mich und führt mich in die Tombs. Hier spüre ich gleich, wie freundlich dieser Tower ist, weil ich gegen Untote kämpfen muß. Kurz danach lerne ich aber Sir Durfey kennen, einen Knight, welcher mich von nun an als NPC begleitet. Ich gehe immer geradeaus, bis Sir Durfey meint, daß im Westen ein Drache lauert. Diesen will ich mir natürlich schnappen, und ich gehe auch westlich. Doch dort angekommen, muß ich zunächst gegen viele Untote kämpfen, währenddessen sich der Drache aus dem Staub macht. Ich renne weiter hinterher, durch einen Tunnel, und finde ihn zusammen mit Sir Garren, doch ich werde ständig durch Kämpfe mit Untoten aufgehalten. Mit einemmal höre ich einen lauten Krach und werde von dem roten Drachen angegriffen. Aber das kann einen echten Abenteurer nicht stören, und ich metzle das Riesenreptil nieder. Sir Durfey sagt mir, daß Sir Garren unter einem bösen Bann stehe, und ich solle ihn schnellstens finden. Also, weiter geht's. Kurze Zeit später finde nach weiteren Kämpfen Sir Garren, nehme das böse Schwert an mich und vernichte es. Nun ist Sir Garren von seinem Fluch befreit und erzählt mir in JE31, was los war. Ich rette noch mal eben kurz Sir Garren vor einem Blitz von Lord Soth und kämpfe ein bißchen gegen diesen. Nach dem Kampf jedoch ist Lord Soth verschwunden. Schön und gut, aber nun wieder ab zu Sebas in Vingaard. Sebas wirkt sehr erschrocken und sagt, daß ich sein Geheimnis immer noch nicht erfahren darf, ich solle erst ins Dragonpit. Er gibt mir noch eine Karte (JE37), und dann gehe ich raus. Doch bevor ich aufbreche, besuche ich noch die Trainings Hall und lasse mich befördern. Aber dann kann mich nichts mehr in Vingaard halten.



Maya und Sir Karl bleiben nach dem Tod des Drachen verschwunden, dafür bekomme ich einen Schatz

Dragonpit

Hier angekommen, treffe ich Maya, welche ebenfalls nach Sir Karl sucht, aber sie will alleine weitersuchen. Auf dem Weg greifen mich einige Drachen an, aber wen stört das schon? Das einzige Schlimme dabei sind die Ladezeiten für die Kämpfe, aber das Spiel bringt trotzdem viel Spaß. Links vom Weg begegnet mir ein festgeketteter Drache, welcher hier sterben



soll. Nach einem kurzen Gespräch laß ich ihn frei und gehe weiter. Nach weiteren, vielen Kämpfen begegne ich Sir Karl, welcher mir empfiehlt abzuhauen. Dann hetzt er den Dread Wolf samt mörderischem Anhang auf mich, aber kein Problem. Kurz danach treffe ich Sir Karl unter mysteriösen Umständen wieder: In einem Raum seh' ich Maya, welche nach Sir Karl sucht. Aber da erscheint er auch schon mit einer Drachenlanze in der Hand. Schlagartig verwandelt sich Maya in einen Drachen und will auf Sir Karl los! Doch da ist es auch schon zu spät; Sir Karl schleudert die Drachenlanze, und Maya fliegt von der Drachenlanze getroffen los. Aber Sir Karl hält sich an der Drachenlanze fest, die noch in Maya steckt. »O sch...« sagt mein Knight, »der (un-)tote Drache ist aufgewacht!« Aber keine Minute später ist auch dieses Panzermonster gekillt. Als der Kampf vorbei ist, fällt die Drachenlanze auf den Boden, aber ohne Maya und Sir Karl. Was soll's, denke ich mir, so habe ich wenigstens eine Footman's Dragonlance, und in dem nächsten Raum finde ich auch noch den großen Schatz des getöteten Drachens. Nun aber wieder ab nach Vingaard, schließlich wartet dort doch Sebas auf mich. Ich will eilen, um ihm von meinen Abenteuern zu berichten.

Oder etwa nicht? In Vingaard angekommen, laufe ich wieder durch alle roten Türen, bis ich zur Geheimtür komme. Doch diese bleibt verschlossen! Also laufe ich weiter durch die roten Türen. Auf dem Weg werde ich noch von verschiedensten Monstern angegriffen, und hinter der letzten Türe finde ich dann die Kerze von Sebas zusammen mit dem Ohrring von Arielas (s. Kalaman). Also auf zu ihr!

Erneut in Kalaman angekommen, erzähle ich gleich, was passiert ist. In JE46 erzählt mir Major Tems, daß er Ariela schon lange verdächtigt habe. Als Daine sie alleine zur Rede stellen will, tötet Ariela Diane. Daraufhin greife ich sie an; doch zuvor hat Ariela noch den Befehl gegeben, Sebas wegzubringen. Ariela verwandelt sich vor meinen Augen in einen roten Drachen, und ich töte sie (außerdem finde ich einen Schlüssel [siehe auch JE32]). Daraufhin eile ich hinter Sebas her, welcher gerade weggebracht wird. Als ich ihn einhole, sehe ich jedoch, daß er gar nicht Sebas ist, sondern nur ein Freund von ihm. Der erzählt mir, daß ich über Dulcimer den Voice Wood erreichen kann, wo ich den Rod of Omniscience für die Festung von Soth finde. Inzwischen bin ich auch wieder weit genug, um mich und meine Mannen eine Erfahrungsstufe höher befördern zu lassen, aber danach geht's dann nach Dulcimer!





Vampire sind nur kleine Fische unter den Monstern, die mir Lord Soth schickt

Dulcimer

Dulcimer selbst ist die schlimmste Stadt, in die ich je gegangen bin: Überall sind Zombies, und es stinkt aus allen Ecken. Doch zu einem Kampf kommt es zunächst mal nicht; nur ein scheinbar friedlicher Lich erscheint mir. Da ich ja nur durch die Stadt durch will, versuche ich am Stadtrand durchs Tor zu gehen. Doch hier sagt mir ein Spectre, daß ich erstmal ein Gefäß finden soll, in welches die Seele des Lich kann, wenn sein Körper getötet wird. Anschließend soll ich noch das Gefäß zerstören. Ganz im Norden begegne ich dann auch wieder dem Lich. Ich metzel ihn und seine Monster nieder und schnappe mir das Gefäß. Daraufhin läßt mich auch das Spectre durch.

Voice Wood

Im Voice Wood werde ich von friedlichen Sprites begrüßt. Danach passiert nicht viel Aufregendes. Es kommt zu verschiedenen kleinen Kämpfen. Der Weg zur Mitte des Voice Wood ist nicht sehr schwer zu finden. Doch in der Mitte angelangt, erhalte ich dann endlich das Paßwort für Dargaard Keep (JE39): Denissa. Also auf dem schnellsten Weg wieder raus aus dem Wald, alle Charaktere befördern lassen, und dann geht's zu Dargaard Keep. Vermutlich ist es ratsam, Sir Durfey töten zu lassen, bevor man nach Dargaard Keep geht, weil er einen sonst später als Untoter angreift.



Lenore schleicht sich in meine Party ein



Tote Knights greifen meine Truppe im Endkampf an...



Immer wieder werde ich von den Truppen des Bösen angegriffen

Dargaard Keep

Am Tor von Dargaard Keep kann ich nun endlich das Paßwort (Denissa) sagen. Nach einem Kampf kommt eine Frau mit dem Namen Lenore und fragt, ob sie ein Stück hinter der Party mitkommen darf. Selbstverständlich stimme ich zu und gehe weiter. In nächster Zeit erweist sie sich auch als sehr nützlich, weil sie sich anscheinend hier gut auskennt. Etwas später begegnet mir auch noch eine weitere Frau, welche mich fragt,

ob ich ein paar Gefangene befreien kann. Ich stimme auch dieser Bitte zu und gehe weiter. Um die Gefangenen zu befreien, zerstöre ich einen Orb, was natürlich wieder mit vielen (inzwischen langweiligen) Kämpfen verbunden ist. Als Belohnung bekomme ich einen Totenschädel. Daraufhin gehe ich weiter bis zu einer Tür, durch die ich Geräusche hören kann. Ich platze rein und muß viele Priests niedermetzeln, die eine schwarze Messe halten. Danach gehe ich weiter, bis ich zu einem Mechanismus komme. Ich benutze den Totenschädel, und es öffnet sich ein Tunnel. Hier erlebe ich auch die schon erwähnte Scene: Die Frau will nach Hause, und Sir Durfey begleitet sie. Aber was soll's, ich gehe weiter, bis ich zu einer Treppe gelange. In der nächsten Etage werde ich gleich von Schloßwachen angegriffen. Als ich südlich gehen will, versperrt ein Tor den Weg. Ich öffne es mit einem Hebel in einem westlichen Raum und gehe anschließend durch das nun offene Tor. Hier muß ich weitere Wachen niedermetzeln, um gefangene Clerics zu befreien. Ich soll für sie den Körper von Sturm Brightblade finden. Das ist natürlich kein Problem, ich finde ihn auch nach weiteren vielen Kämpfen auf einem Altar, und die Clerics gehen fröhlich nach Hause. Etwas später finde ich in den Folterkammern den sterbenden Sebas Astmoor, der nur noch ein paar Worte sagen kann (JE54) bevor er stirbt. In den Folterkammern kann man auch rasten, danach sollte man südlich die Treppen hochgehen.

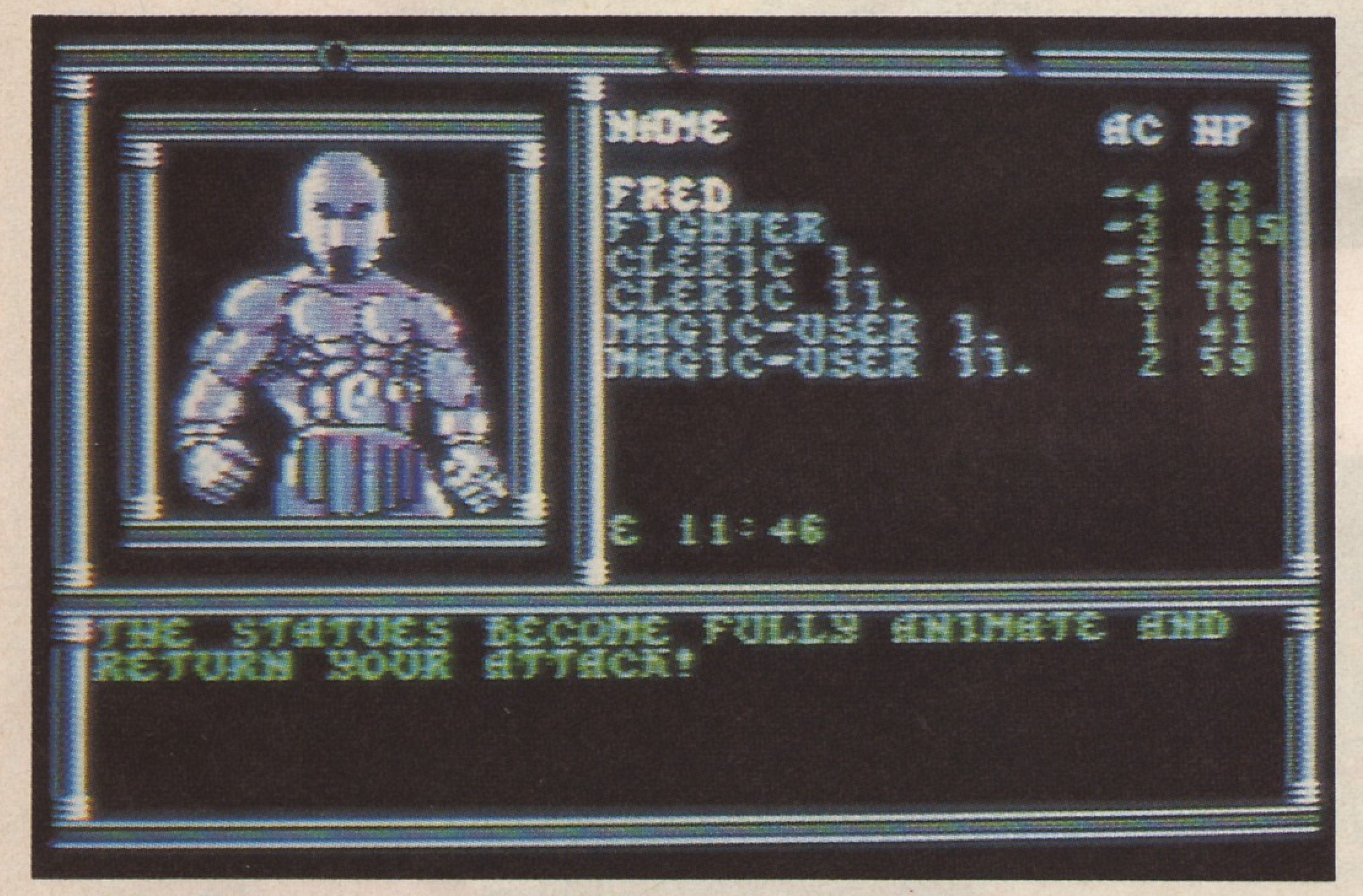
Hier sagt mir eine Stimme, daß zwei von den drei Türen, vor denen ich stehe, in den Tod führen (die linke ist die richtige). Das Türenspiel wiederholt sich auch noch mal, nur daß beim zweiten Mal die mittlere am gesündesten ist. Hinter ihr folgt ein langer Weg mit vereinzelten Kämpfen, bis ich endlich Sir Durfey wiederfinde: Nur, daß er untot ist und mich mit anderen Monstern zusammen angreift, ist weniger erfeulich. Kurz danach kommt auch der Endkampf, aber man hat die Chance vorher zu rasten.



Lord Soth tritt mir persönlich entgegen



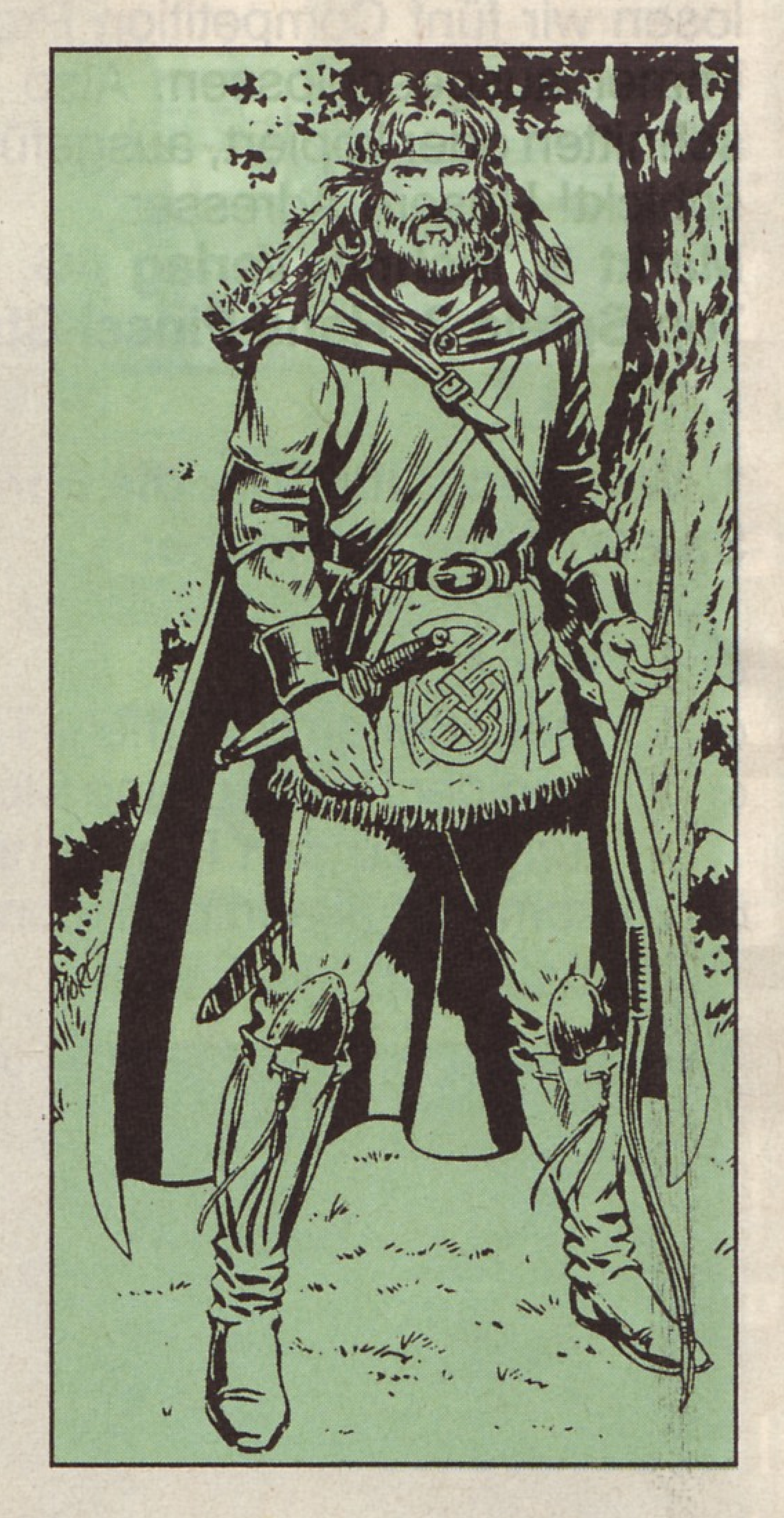
Im High-Cleric-Tower kann ich meinen Sieg feiern



...Iron Golems sind ebenfalls auf ihrer Seite

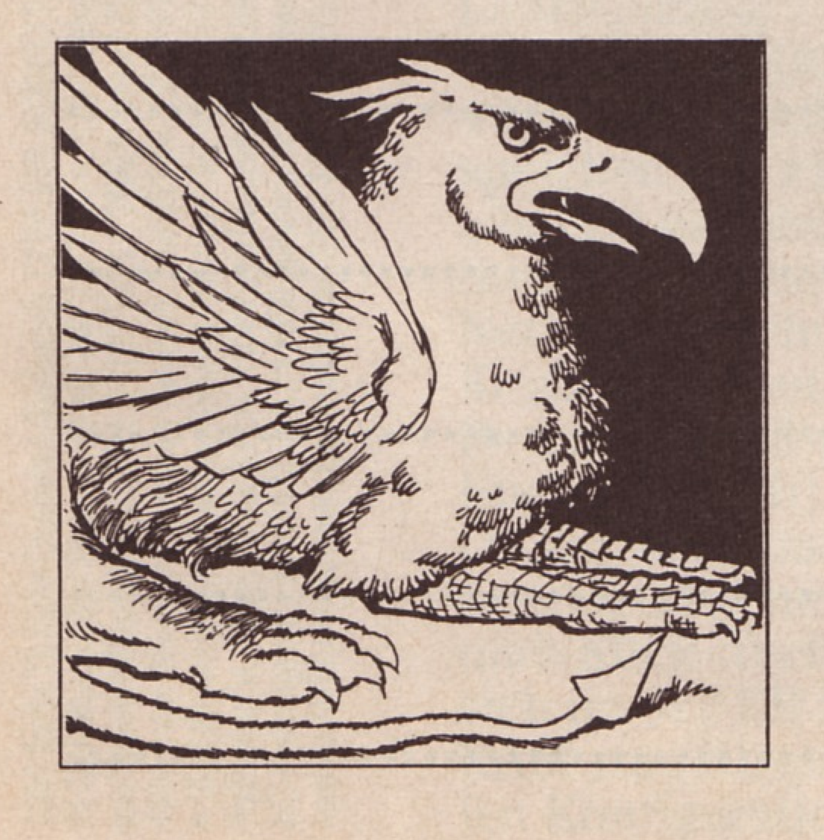
Im Endkampf greift mich Lord Soth mit vier Death Knights und fünf Iron Golems an. Vorher sollte man alle Sprüche wie »Haste« zaubern und dann einfach losschlagen. Zuerst kille ich die Death Knights, weil sie meine Party in Panik versetzen können, dann nehme ich mir die anderen vor. Als dieses Blutbad beendet ist, droht Lord Soth wieder ins Leben zurückzukehren, doch der Rod of Omniscience (siehe Voice Wood) sorgt dafür, daß Lord Soth für immer zerstört ist. Lord Soth schreit im letzten Moment noch nach Kitiara (welche uns unter dem falschen Namen Lenore begleitet hat), und diese beschwört den Rod, der sofort explodiert. Ein dadurch entstehender Wirbel reißt uns mit sich und bringt uns in den High Clerist Tower. Hier gratuliert mir der Hohe Rat, und das Spiel ist geschafft (man kann zwar weiterspielen, aber ohne ein festes Ziel ist das Spiel ziemlich langweilig).

Für alle Abenteurer, die Lord Soth das Handwerk legen wollen, haben wir noch eine Tophilfe. In der Rubrik Tips und Tricks sind alle Karten zum Spiel abgedruckt!











Death Knights of Krynn

In dem Game von SSI treffen sich die Helden von Krynn ein Jahr nach dem Sieg über die Monsterhorden, die die Umgebung terrorisierten, wieder. Während der Feier betritt Sir Karl, der genau ein Jahr zuvor im Kampf gefallen war, das Geschehen. Seiner untoten Seele hat sich Lord Soth bemächtigt und will nun mit Hilfe der toten Seelen die Macht in Krynn übernehmen. Der Spieler rüstet eine Party aus und muß dem Bösewicht das Handwerk legen.

Als erstes muß man sich wieder, wie bei allen Spielen aus der AD&D-Reihe, eine Party aus sechs Charakteren erstellen. Ich wählte hier einen Knight of the Sword, einen Fighter, zwei Clerics sowie zwei White Robe Mages. Besser ist es allerdings, einen White Robe und einen Red Robe Mage zu nehmen, da nur der Red Robe Mage einen Haste-Spell benutzen kann.

Leserumfrage

Mitmachen – mitgewinnen!

Nach drei Ausgaben Top-Spiele will das Redaktionsteam endlich wissen, welche Beiträge in der Lesergunst an erster Stelle stehen.

Mit dieser Umfrage wollen wir Eure Meinung zu den Inhalten dieser neuesten Top-Spiele-Ausgabe erfahren. Wir wollen einfach nur wissen, welche Artikel bei Euch ganz oben auf der Hitliste stehen und was Ihr Euch für die nächsten Ausgaben wünscht. Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Competition Pro Mini. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Also los! Den Fragebogen ausgeschnitten oder kopiert, ausgefüllt und an die Redaktion abgeschickt! Unsere Adresse:
Markt & Technik Verlag AG, Redaktion 64'er, Stichwort: Top-Spiele 3, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München

1. Was denkt Ihr über die Form und den Umfang der Top-Spiele? Eure Wünsche:

01 ☐ ist o.k. so
02 ☐ mehr Seiten (z.B. mehr Tips und Tricks oder Longplays)
03 ☐ weniger Seiten (keine Storys, Tips und Tricks, nur Anleitungen zu den Programmen im Heft)
04 ☐ komplett alle Informationen als Magazin auf Diskette



Unsere Preise: fünf Competition Pro Mini

2. Wie hat Euch der Inhalt dieses Heftes gefallen?

Seite			gut	weniger gut	möchte mehr
–	Titel gesamt	01	☐	☐	☐
17	Diskettenoberfläche	02	☐	☐	☐
6	Story: Space Crusade	03	☐	☐	☐
13	Marktübersicht Spiele	04	☐	☐	☐
8	Ballerspiel: Echo Hawk	05	☐	☐	☐
12	Denkspiel: Slide	06	☐	☐	☐
10	Denkspiel: Le Parc	07	☐	☐	☐
9	Jump'n' Run: Spheron	08	☐	☐	☐
41	Longplay: Turrican	09	☐	☐	☐
46	Longplay: Death Knight o.k.	10	☐	☐	☐
39	Grafik-Tool: Multiconverter	11	☐	☐	☐
23	Tips und Tricks zu Spielen	12	☐	☐	☐

3. Ich habe eine Idee! Für die nächsten Ausgaben wünsche ich mir folgende Themen:

....

....

....

....

....

Vorname: ....

Name: ....

Str.: ....

PLZ, Ort: ....

Alter: ....

Mein Lieblingsspiel: ....





Der Hypersprung in die übernächste Generation mit nur DM 999,-

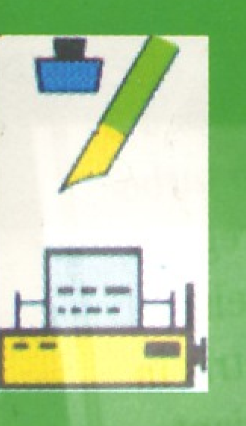
unverbindliche Preisempfehlung

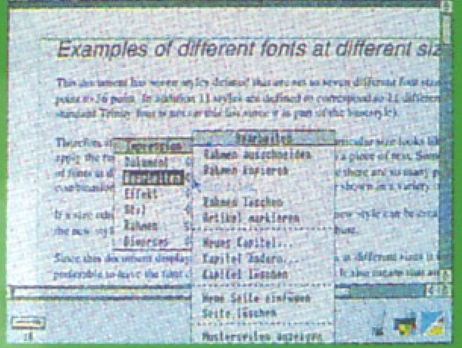




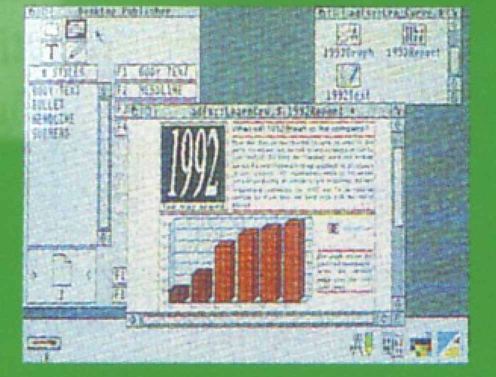


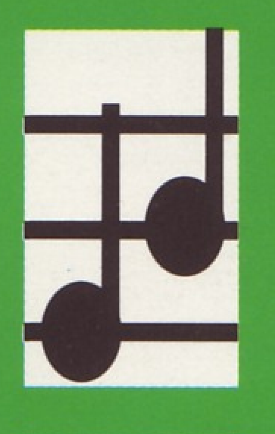


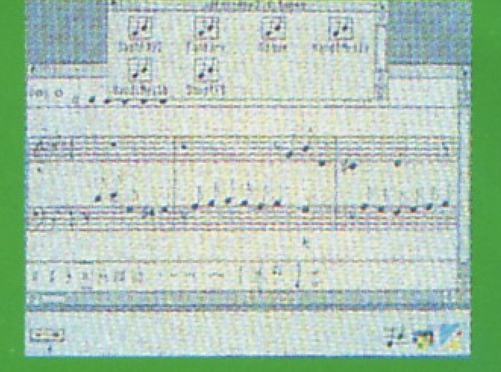


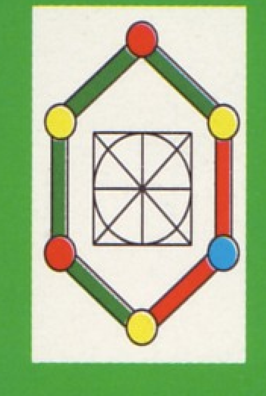


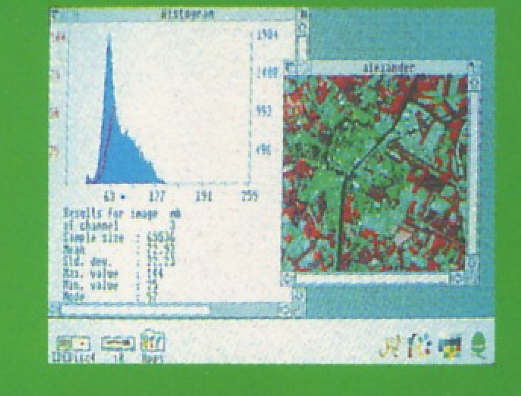












Acorn-Kompatibilität: Der A3000 verarbeitet, liest, schreibt und formatiert alle wichtigen Formate

Lieferumfang :
Hardware: ARM2–Prozessor, 4 MIPS Rechenleistung, 1 MB Arbeitsspeicher, 800 KB 3,5" –Laufwerk, serielle und parallele Schnittstelle, 3,5mm Stereo–Klinken–Ausgang, ECONET–Netzwerk– Schnittstelle, 104–Tasten–Keyboard (deutsch), 3–Knopf–Maus, Benutzerhandbuch und Basic– Lern-Buch (deutsch). Betriebssystem: RISC OS 2.0, multitasking, grafische Benutzer– oberfläche mit Fenster–Maus–und–Klick–Technik, modular, befindet sich im 512 KB ROM, benutzt CMOS RAM zum Abspeichern von individuellen Konfigurationen, emuliert andere BS, frei programmierbar und beinhaltet Command Line Interpreter. Software: Textverarbeitung, Vektor–Grafik und Pixel– Grafik–Programm, Musik–Sequenzer, mehrere Spiele, Programmmier–Tools, ECO-NET–Netzwerk– Software, Basic Interpreter und In–Line– Assembler, dazu deutsche Anleitungen.



Acorn Deutschland

Postfach 76 04 22 2000 Hamburg 76
Tel: 040 - 251 24 16 Fax: 040 - 250 26 60

C64'ER FAN: MACH DEIN SPIEL!

FÜR NUR 39,-DM!

Wer jetzt nicht spielt, hat ausgespielt. Für Fans wie Dich hat Markt&Technik sechs C64-Spielesammlungen zusammengestellt. Jede besteht aus einer Diskette mit starken Spielen und einem Begleitbuch. Darin findest Du alle Lösungen und viele Tips und Tricks, wenn Du mal nicht weiterkommst. Mach Dein Spiel. Jetzt!

Bernhard Schmidt
64'er Spielesammlung Band 6
Insgesamt 15 Klasse-Spiele für den wahrhaft spielfreudigen 64er-Benutzer. Oder bleibst Du etwa ungerührt, wenn Du hörst, daß eine intergalaktische Ballerei, bewegungsintensive Sportwettkämpfe und Knötie in Caves zur gleichen Zeit auf einer 5,25"-Diskette stattfinden? Nicht schlecht, gell?
1992, ca.120 Seiten, inkl.Diskette
ISBN 3-87791-370-9 DM 39,-*



Bernhard Schmidt
64'er Spielesammlung Band 5
Von Karamelien bis Bagdad - 15 turbomäßige Spielerlebnisse. Anregend, lehrreich und gesund. Zum Beispiel „NewQuarts": das bekannte Tetris in einer neuen aufregenden Variante. Oder „TrenchFire": 3D-Action im Weltraumgleiter. Für mögliche Nebenerscheinungen beachte bitte das beiliegende Handbuch oder frage den Hacker von nebenan. Der hat die neue Spielesammlung nämlich schon.
1992, 119 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-87791-333-4 DM 39,-*

Axel Seibert
64'er Spielesammlung Band 1
Action, Simulation, Strategie. 15 spannende Spiele zum Preis von einem Dutzend: Balliard • Maze • The Way • Schiffe versenken • Vager 3 • Firebug • Pirat • Handel • Wirtschaftsmanager • Börse • Vier gewinnt • Vier in vier • Brainstorm • Schach • Zauberwürfel. Wer „Pirat" nicht packt, muß zur Strafe „Schiffe versenken" üben.
1987, 115 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-89090-429-7 DM 39,-*

Außerdem auf dem Spielplan:

Axel Seibert
64'er Spielesammlung Band 3
Geschicklichkeit, Abenteuer, Bewegung. 12 heiße, heiße Spiele: Arabian Treasurehunt • Block'n'Bubble • Robo's Revenge • Race of the Bones • Quadranoid • Future Race • Risiko • Copter Flight • Asteroids 64 • Verminator • Der kleine Hobbit • Odyssey. Wir legen Wert auf die Feststellung, daß sich hinter „Robo" nicht der Autor verbirgt.
1988, 103 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-89090-596-X DM 39,-*

* unverbindliche Preisempfehlung.

Hartmut Woerrlein
64'er Spielesammlung Band 4
Knobeln, Mogeln, Strampeln. 20 tolle Computer-Spiele mit 80 Seiten Anleitung, z.B.: Samurai: Kampfspiel mit Spitzengrafik • Motocrash: veredelter Tron • Omidar: mit einem Gorilla auf der Flucht • Bomb Runner: Minensuchkommando • Baccaroo: neue Paradroid-Version • Crillion: Mischung aus Boulder Dash und Arkanoid. Alle Spiele sind gepackt und mit Schnellader abgespeichert.
1988, 80 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-89090-703-2 DM 39,-*

Axel Seibert
64'er Spielesammlung Band 2
Sport, Adventure, Simulation. 14 Mega-Spiele für ganze 39 Mark: Golf • Billard • Tonti • Zauberschloß • Freiheit • Steel Slab • Space Invader • Apokalypse Now • Block Out • Aquantor • Tödliches Dioxin • Libra • Dasher • Bundesliga-Manager. Kleiner Tip: Wer zuviel „Golf" spielt, wird mit „Zauberschloß" nicht unter 9 1/2 Wochen bestraft.
1987, 98 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-89090-428-9 DM 39,-*



DAS ERFOLGS-PROGRAMM FÜR IHR PROGRAMM!

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus dem neuen Gesamtprogramm des Markt&Technik-Verlags: Mehr als 500 Problemlösungen zu Hard- und Software warten auf Sie - jetzt bei Ihrem Buchhändler, im PC-Fachhandel und in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!

8630-1